179 PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • Wii • PC • PLAYSTATION 2 • NINTENDO DS • PSP • GBA • XBOX • MOBILE

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GA[...] [...]NELUX

EXCLUSIEF!

DEUS EX 3
DE LEGENDE LEEFT!

EXCLUSIEF!

METRO 2033
ONDERGRONDSE HORROR

SAINTS ROW 2
LEUKER DAN GTA

GTA IV
EINDELIJK OP PC



MIRROR'S EDGE

NOV'08 € 3,65 WWW.PU.NL

PLUS: TOPSCORE VOOR FAR CRY 2 • GROTE NIVEAUVERSCHILLEN IN FRACTURE • BIOSHOCK OOK GOUD OP PS3 • MIDNIGHT CLUB LA IS DE PERFECTE UITLAATKLEP • STREET FIGHTER IS BACK! • DE GOLD AWARD IS AL BESTELD VOOR GEARS OF WAR 2 • LOTR ONLINE NÓG VETTER DOOR MINES OF MORIA • NEDERLAAG VOOR PES 2009 • WEER VERLIEFD OP LARA • SAINTS ROW'S PRAAGSE POEN EN PORNO PARTY • SONIC KAN HET NOG • HORROR VAN HOOG NIVEAU IN DEAD SPACE • JAPANSE MAFFIA GAAT LOS IN YAKUZA 2 • LEGO BATMAN ZIT GOED IN ELKAAR • DE BLOB • SUPER MARIO RPG • BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY • EN MEER...

Wie	**Wesley Vaasen, 29 jaar**
Functie	**Korporaal Technische Dienst**
Opleiding	**MBO niveau 4**
Waar	**Hawaï**
Profiel	**Technisch en sociaal**





Wie is Wesley?

Wesley begon na zijn mbo als vliegtuigonderhoudstechnicus bij de burgerluchtvaart. Dat was tijdelijk. Zijn droom was een baan bij de marine. Net als z'n vader, oom en opa. Het zit 'm in z'n bloed. Wesley werkt nu drie jaar bij de marine en is net bevorderd tot korporaal.

"Wat dacht je van radartesten met ballistische raketten bij Hawaï?"

Techniek op een Luchtverdedigings- en Commandofregat, hoe stoer is dat?

"Het is sowieso wel een kick om op zo'n groot schip te werken. De totale bemanning bestaat uit 180 man en de Technische Dienst, de TD, uit 40. Ik zorg er samen met een collega voor dat de compressoren die de hogedruklucht regelen goed werken. Die hogedruklucht is nodig voor de voortstuwing van het schip, als die wegvalt, dan kan het schip stil komen te liggen. Best belangrijk werk dus. Maar dat vind ik ook als ik controlerondes loop of technisch onderhoud pleeg."

Hoe maak je vrienden met 180 man op een schip?

"Als je voor langere tijd met elkaar op een schip zit, dan leer je elkaar snel goed kennen. Kok of commandant, dat maakt niet uit. Als je aan boord komt, dan stel je je ook aan iedereen voor, dat is normaal. Je bent met z'n allen een team, niet alleen met je directe collega's, want ook buiten je functie heb je allerlei activiteiten en werkzaamheden waarbij je samenwerkt met andere collega's. Inmiddels zijn veel collega's ook mijn vrienden geworden. Niet zo gek, want je trekt gewoon heel veel met elkaar op."

Wat doe je dan zoal als je niet werkt?

"Sporten. Of we zitten met elkaar in het Caf, dat is een soort huiskamer, daar eten we, maar je kunt er ook gewoon een beetje ontspannen, tv

kijken, gamen, e-mailen naar huis, een potje kaarten of met je laptop klooien. Er is in ieder geval altijd wel iemand die je kent. Heel gezellig."

Wordt er ook nog gewerkt aan boord of eh...?

"Ja, natuurlijk! We werken in wisseldiensten, vier uur werken en acht uur vrij. Natuurlijk werken we als Technische Dienst vooral aan de controle, bediening en het onderhoud van alle installaties aan boord. Voor mij zijn dat dus de hogedrukluchtcompressoren, maar we zijn ook verantwoordelijk voor de beveiligingsinstallaties, energievoorzieningsinstallaties, hydraulische systemen en platforminstallaties. Daarnaast loop je ook de wacht en krijg je taken bij het aanleggen in de haven of het algemene onderhoud van het schip."

Moest je trouwens niet wennen aan het leven op een schip?

"Het is natuurlijk heel anders dan aan wal. Alles verloopt via een vast patroon en een vast ritme. Maar tijdens mijn eerste reis was dat juist hetgene wat voor mij heel ontspannend werkte. En eigenlijk heb ik in mijn functie juist weer veel vrijheid. Binnen de Technische Dienst plannen we met elkaar alle werkzaamheden. Hoe die worden uitgevoerd is ook een gezamenlijke verantwoordelijkheid. En we doen naast het werk ook veel leuke dingen. We hebben zelfs een pot waarin we sparen om uitjes te organiseren als we aan wal zijn. Dan gaan we bijvoorbeeld karten."

En daar maak je vrienden mee?

"Ja, zeker weten!"

Gebeurt er ook wel eens iets spectaculairs?

"Wat dacht je van radartesten met ballistische raketten bij Hawaï?"



Radartesten met ballistische raketten bij Hawaï, interessant...

"Ja, het was voor het eerst dat het een niet-Amerikaans schip lukte om een ballistische middellange afstandsraket tot buiten de dampkring te volgen en de doelinformatie te berekenen. Daarvoor moest natuurlijk wel eerst een raket worden afgevuurd, dat was absoluut spectaculair. De oefening was een groot succes en dat was op het hele schip merkbaar. Je bent er met z'n allen bij betrokken."

Ligt Pearl Harbor ook niet op Hawaï?

"Ja, klopt. We hebben daar zelfs een herdenkingsdienst gehouden. Ik maakte deel uit van een vijftig man tellende delegatie en mocht de krans leggen bij de USS Arizona. Dat heeft wel indruk op me gemaakt. Er zijn toen in 1941 tijdens de Japanse verrassingsaanval meer dan 1000 bemanningsleden omgekomen. Dat is heftig. Zeker als je de film hierover hebt gezien." ■

Wat doet de Koninklijke Marine?

De Koninklijke Marine zorgt kort gezegd wereldwijd voor veiligheid op en vanuit zee. De marine is een grote organisatie waar ruim 11.000 mannen en vrouwen werken in tal van beroepen.

Wat doet de Technische Dienst?

De Technische Dienst is verantwoordelijk voor alle (elektro)technische installaties aan boord van de schepen. Als Onderofficier bij deze dienst hou je je bezig met de controle en bediening van deze installaties. Je verricht periodiek onderhoud en houdt een zogenaamd storingenboek bij. Je mag de Technische Centrale, de machinekamer en de werkplaats aan boord tot je werkterrein rekenen. Mooie plekken om vrienden voor het leven te maken.

Hoe word je onderofficier Technische Dienst?

Om onderofficier (korporaal) Technische Dienst Elektrotechniek te worden heb je een diploma MBO niveau 4 Elektrotechniek Middenkaderfunctionaris nodig met de richting automatiseringsenergie, elektrotechnische installatie of mechatronica. Daarna krijg je een pittige opleiding bij de marine waar je de rest van leven wat aan hebt. Eerst krijg je een basisopleiding van 12 weken met daarin een 'eerste maritieme vorming'. Daarna begin je aan een vakopleiding van 30 weken, gevolgd door een stageperiode van 14 weken aan boord van een schip. Als laatste krijg je een kaderopleiding van 4 weken. Hierna heb jij je bevordering tot korporaal dik verdiend. Naast je basissalaris en je vaartoelages, krijg je ook nog eens een premie van ongeveer 10.000 euro en ligt de wereld aan je voeten.

Wil je meer weten? www.werkenbijdemarine.nl
Of bezoek de Infodag op 18 of 20 november.

NIET NODIG, WEL LEUK

Eigenlijk is het gewoon belachelijk, overdreven en totaal onnodig! De PU is immers op zich al zo'n tof blad, dat het zichzelf zonder problemen verkoopt. Waarom sloven we ons dan elke maand weer uit om al die toffe extra shit bij ons blaadje te stoppen? Pure overkill? Nou ja, misschien moeten we het maar zo beklijken: mooie vrouwen dragen vaak ook mooie sieraden. Niet nodig, wel leuk!
Dus in dat kader deze maand bij de PU niet alleen twee prachtige posters en een hilarische horror special, maar ook nog iets met een gouden ring. En dan doel ik natuurlijk op The Lord of the Rings Online.
De heren van Codemasters waren zo vriendelijk de hele LotRO client van 9.5 Gig op een DVD voor je te zetten, met maar liefst 14 dagen gratis online abonnement. Zonder belemmeringen zoals in normale demo's en ook zonder level caps, en dat is toch wel heel uniek.
Op pagina 38, 39 en 40 lees je alles over LotRO: Shadows of Angmar en uiteraard over de expansion die binnenkort uitkomt: Mines of Moria. Maar voordat die uitbreiding een feit is, heb ik met m'n gratis PU-dvd al een kijkje genomen in Midden-Aarde, dus wellicht zien we elkaar daar!



Niels

GESLAAGD!

Ja, ja, ze kunnen wel wat hoor, die jongens van de PU. Sommige snotneuzen halen zelfs een heus diploma!
Zo slaagde Jeroen al bij de tweede poging voor z'n rijbewijs (zelfs voor z'n theorie, tot onze grote verbazing) en studeerde Maarten af aan de Hogeschool van Amsterdam, vooral tot z'n eigen verbazing.
En o ja, de enige op de redactie die, op z'n strikdiploma na, nog nooit een prestatie van enige betekenis leverde, deelde deze maand ook in de feestvreugde. Na 22 jaar les mocht Wouter eindelijk z'n zwemdiploma A in ontvangst nemen. Waarbij aangetekend dient te worden dat z'n gekweekte vetlaag de belangrijkste reden was dat ie überhaupt bleef drijven...

DE REDACTIE

De wereld is in een financiële crisis beland. In Amerika zijn immens grote banken en verzekeringsmaatschappijen failliet gegaan, en ook Europa zal niet buiten schot blijven. Hoe kijken onze redacteuren daar tegenaan? Of hebben ze helemaal geen weet van het feit dat de wereld in brand staat...

JURJEN



Zolang ik mijn games en bier gratis krijg, moet ik deze verschrikkelijke crisis kunnen overleven. Hoe ik mijn bier gratis krijg? Nou ja, ik koop het altijd bij de Aldi, da's bijna gratis. Vijftien cent voor een halve liter, als ik me niet vergis. Van die mooie, grote gouden blikken. De naam heeft iets met Duitse jagerpetjes te maken, Schutter Brau of zo.

JEROEN



Ik maak me geen zorgen, ik heb namelijk vorige maand een zak met geld in m'n achtertuin begraven. Ze zeggen dat die zak geld dan later uitgroeit tot een geldboom. Wat? Is dat een fabeltje? Net als die mannen die op de maan gelopen hebben?

J.J.



Is er een crisis dan? Met al die games momenteel, gebruik ik mijn TV maar voor één ding. Zo kom ik er net achter dat er Olympische Spelen zijn geweest deze zomer... Hebben we nog wat gewonnen daar?

WOUTER



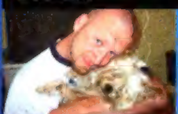
Financiële crisis? Blijkt op de redactiepagina elke keer maar weer dat ik de actuele en algemene kennis van een holbewoner heb. Hoe dan ook, ik maak me meer zorgen over mijn persóónlijke financiële crisis die ontstaan is nadat ik een 42 inch full HD-tv heb gekocht.

JAN



Welke crisis? Waar hebben jullie het over? Toen ik vanochtend aan het internetbankieren was, was er nog helemaal geen sprake van een kredietcrisis. Vanochtend hing ene Ben Bernanke aan de telefoon (voorzitter verenigde Amerikaanse banken – red.) om te vragen hoe ik dat toch doe?

STEVEN



Ik wist wel dat het een goed idee was om niets te sparen. Wat ik niet heb kunnen ze ook niet afpakken. Ik heb mijn geld altijd uitgegeven aan leuke dingen en daar tot op heden een mooie tijd aan overgehouden. Een mooie tijd en een huis. Die herinneringen kunnen ze me in ieder geval niet afnemen. En mijn huis ook niet, toch? TOCH?

ED



Ik heb begrepen dat je spaargeld bij een bank die failliet gaat tot 39.000 euro vergoed wordt maar daarboven niet in z'n geheel. Je begrijpt dat ik mijn vermogen inmiddels over verschillende banken verdeeld heb om wat dat betreft geen risico's te lopen.

MAARTEN



Ik heb begrepen van Ed dat hij zijn geld over verschillende banken aan het verdelen is om zo onder het risico van een bankfaillissement uit te komen. Dus misschien is het wel een goed idee om met zijn dochter aan te pappen. Hoe oud is ze inmiddels, Ed?



IEMAND MOET HET DOEN

Oké, hij heeft Saints Row uiteindelijk twee dagen lang gespeeld maar hoe tof die game ook was, Maarten had het na terugkomst maar over één ding: pornoster Tera Patrick!
"Ze was al m'n favoriete actrice", sprak Maarten met een gelukzalige glimlach, "maar het is ook een warme persoonlijkheid, heb ik gemerkt. Letterlijk, want die hand die ze na het interview quasi nonchalant op m'n linkerdij legde, voel ik nog steeds branden".







DE KATER KOMT LATER

Niels heeft het ons vier keer uitgelegd maar nog steeds weten we niet waarom we werden uitgenodigd om ergens in een café in Haarlem gratis Christoffel bier te drinken. Nou ja, je mag een gegeven pint niet in de bek kijken natuurlijk, dus we gingen vol enthousiasme aan de slag om alle verschillende smaakjes van deskundig commentaar te voorzien. En smaken verschillen, dat is bekend; maar één conclusie konden we unaniem trekken: ook van Christoffel bier krijg je na een stuk of vijftien glazen de volgende dag een vreselijke kater!

UIT DEN OUDEN DOOSCH

Mijn gedachten dwaalden af toen ik Niels vorige week aan Maarten hoorde vragen of ie zin had in een tripje naar Japan. Hell yeah! Wie zou daar geen zin in hebben? Ik moest automatisch terugdenken aan die ene keer dat ook ik naar het verre Oosten mocht reizen voor de PU. Het was 2002 en ik ging met Dre (je weet toch?) Naar Seoul om daar de World Cyber Games te verslaan.
Ergens uit een vergeten mapje op de Macintosh diepte ik deze alleraardigste foto op waarmee ik tegelijkertijd m'n vrouw een groot plezier doe: sta ik eindelijk eens een keer met een normaal hoofd in de PU.
ED



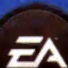


★ Brief ★ VAN DE MAAND

KOTOR 3

KotOR 3 moet er komen. KotOR 3 MOET er komen. Voor mij zijn 1 en 2 toch wel zekerheidjes in mijn top 5. Ik heb beide spellen toch zeker vier keer uitgespeeld. Ja zelfs deel 2. Ik geef toe, deel 2 was niet zo goed als deel 1. Het verhaal was minder en je had niet het gevoel deel uit te maken van het Star Wars universum.
Toch, die nieuwe en mooiere Jedi robes en de invloed die je op je reisgenootjes kon uitoefenen, maakten voor mij een hoop goed.
Dan komen we op die laatste Bioware creatie, Mass Effect. Ook echt een super spel! Dit spel laat zien wat KotOR 3 kan worden. Sluit even je ogen en denk aan Mass Effect, haal die guns en biotic powers weg. Voeg daar de force aan toe, laat het verhaal zich afspelen zo'n vijftig jaar na KotOR 2 zodat je niet vastzit aan deel 2 en je toch de geschiedenis en Darth Revan kan gebruiken. Dat begint er al waanzinnig uit te zien, of niet? Gooi er wat interessante personages bij die met je mee reizen, voeg wat uren toe aan het verhaal en voilà: een topspel dat zijn weerga niet kent.
Nu ben ik natuurlijk ook niet dom en heb ik al wel wat geruchten hier en daar opgevangen dat Bioware inderdaad met een KotOR 3 bezig zou zijn. Wat ik daar dan ook bij hoorde, is dat het misschien een MMORPG zou worden. Dat zou toch echt vreselijk zijn! Begrijp me niet verkeerd, ik heb World of WarCraft ook gespeeld. Maar het mooie aan KotOR is toch ook wel het verhaal. In een MMORPG kan je geen goed verhaal stoppen. Dat kan niet! BioWare dat kan niet! We hebben al genoeg MMORPG's.
Gewoon lekker een deel 3 zoals deel 1 maken. luister naar mijn wijze woorden.
Ik begin alvast met bidden.
Groetjes
Niels | Gouda

Bidden is voor sprinkhanen, Niels. En Bioware maakt gewoon die MMO, hoor. Als troost voor jou een EA game naar keuze.



De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR: POWER UNLIMITED YO!POST - POSTBUS 1914 2003 BA HAARLEM OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

SPLITSCREEN VS ONLINE

Het is afgelopen met het eenzame huilen 's avonds in bed, met het gevoel een geheim tegenover m'n vrienden te hebben en al helemaal met het gevoel dat ik niet eerlijk tegenover mezelf ben. Vandaag ga ik het doen, vandaag kom ik uit de kast. En nee, het gaat hier niet over mijn seksuele geaardheid, want meisjes zijn een van de weinige dingen die leuker zijn dan gamen.
Het gaat hier over de nog relatief onbekende 'digitale kast'. Hier komt ie: ik houd niet van online gamen. Online gaming is tegenwoordig hot en het vervangt bij veel spellen splitscreen. Je bent ineens cool als je online gamet, je 'hoort er bij'.
Maar ik ben anders. Ik weet nog goed toen ik 't voor het eerst merkte. Het was een regenachtige dag ongeveer een jaar geleden en ik startte met grote ogen mijn nieuwe 20 inch computerscherm met Command and Conquer 3: Tiberium Wars op. Na een half uurtje de singleplayer campaign gespeeld te hebben, besloot ik de held uit te hangen en eens op het 'Multiplayer' menuutje te drukken. Ik maakte vol goede moed een EA-account aan en bevond mij een minuut later in de wereldwijde lobby. Ik klikte op 'automatisch gevecht' en een paar seconden later kon de pret beginnen tegen een tegenstander met een naam die gekenmerkt werd door vele tekens die ik niet eens op mijn toetsenbord zou kunnen vinden.
Bam! Ik had net uitgevonden dat ik een rocket squad in een APC kon laden toen de eerst lading predator tanks binnenviel. Er volgden er meer en al snel was het gevecht voorbij. Ik knipperde even met mijn ogen en ben toen snel van de online modus afgegaan. Maar ik zou het niet opgeven, o nee! Ik startte 'Skirmish' op en begon te trainen tegen alle soorten vijanden, van Nod tot Scrin en van easy tot hard. Zo heb ik een aantal dagen getraind voordat ik mij weer online waagde. Maar elke keer wanneer ik daarna online ging, voelde het anders dan een potje tegen een computergestuurde tegenstander. De druk leek groter, alsof mijn tegenstander naast me zat en mijn leven er van af hing.
Ik ben toen gestopt met online gaan met C&C3, ik gaf als het ware toe aan mijn eigen zwakheid. Ik bekende min of meer aan mezelf dat ik anders was dan de rest. En zo gaat het bij mij wel met meer spellen, waaronder Gears of War en de Arena in WoW. Op de een of andere manier vind ik het gewoon te spannend om direct tegen iemand te spelen die hier duizenden kilometers vandaan woont. En dat terwijl ik juist zo geniet van splitscreen multiplayer met vrienden.
Ik vind het dus ook erg jammer dat veel developers tegenwoordig splitscreen vervangen door een online mogelijkheid. Maar ach ja, ik ben natuurlijk maar een minderheid. En om nou één keer per jaar op zo'n





RED RING DOOR COOLER

Beste PU.
Omdat alle ingezonden brieven de laatste tijd vaak vol geslijm zitten, zal ik het slijmen voor deze keer kort houden door te zeggen dat jullie blad übertof is.
Maar ik zit al een tijdje met een probleem voor mijn Xbox 360, want hij wordt namelijk heel warm. Daarom heb ik een cooler aangeschaft.
Maar toen ik hem er een tijdje op had zitten, ging de Xbox kapot. Het was iets met de DVD-drive en ik wist niet of dat iets met die cooler te maken had.
Ik legde aan Microsoft uit dat mijn Xbox plat en stevig staat, en dat ik er een cooler op had zitten. Maar Microsoft zei dat ik dat absoluut niet moest doen, omdat de cooler het coolsysteem van de Xbox zelf belemmert. En die baklap aan de telefoon begon ook nog eens te zeuren dat als schade aan de Xbox veroorzaakt door die cooler te zien is, je geen garantie meer hebt. Maar ja, zonder cooler wordt mijn Xbox te warm en heb ik sneller de o zo gevreesde Red Ring Of Death.
Maar nou zag ik laatst op YouTube een filmpje van iemand die de Red Ring Of Death had als hij zijn Xbox aanzette. Maar als hij zijn cooler eraf haalde (dezelfde cooler die ik heb), had hij geen Red Ring meer! En er zit wel garantie op een Xbox, maar mijn garantie is over een paar maanden verlopen.
Dus vraag ik jullie wat ik moet doen. Hebben jullie ook last van Xboxen die te warm worden? Gebruiken jullie ook coolers?
Alvast bedankt en blijf zo doorgaan met jullie superleuke blad.
Vriendelijke groeten
Joep Sprangers | Nijmegen

Wij gebruiken geen coolers en hebben ook last van warme Xboxjes. Het enige dat je kunt doen is gewoon je Xbox terugsturen naar MS en niet melden dat je een cooler gebruikt hebt, daar komen ze toch nooit achter...
Een leugentje om bestwil noemen we dat, Joep Sprangers uit Nijmegen. O, shit... bij Microsoft lezen ze de PU ook, natuurlijk.

YO!ART

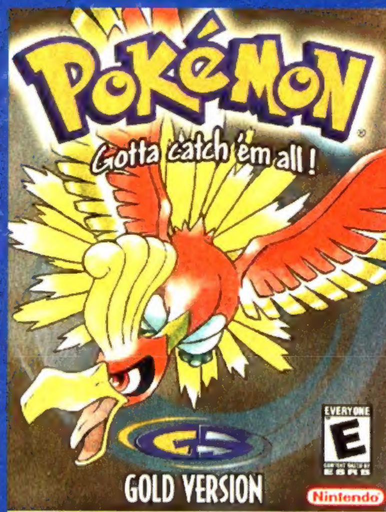
Beste, lieve, goede, uitzonderlijke, exceptionele, machtige, unieke, superieure Power Unlimited...
Je hebt fans en je hebt fans. De een heeft een houding van het is leuk dus ik heb 't spel gekocht en je hebt FANS.
Fans die tot het uiterste gaan, een fan die alles heeft van een bepaald spel.
Nu kan ik mezelf ook echt benoemen tot een FAN, een Fan van het legendarische spel The Legend of Zelda. Nu vraag je waarom ben ik dan zo'n fan? Nou, een paar punten hoeven alleen maar genoemd te worden.
1. een Zelda tattoo 2. een twee meter hoge tekening van Wind Waker en 3. alle games van Zelda al sinds deeltje één, en met alle spellen bedoel ik ook de Phillips spellen :P maar ik wou het even hebben over puntje nummer twee, een tekening die groter is dan ik en dan ook nog van Zelda.
Nu dat jullie de Yo!Art sectie weer geopend hebben, wil ik mijn tekening ook ten publieke brengen en dus... bij deze mijn tekening, mijn kunstwerk, mijn über-art.
Ramon nii-chan | Sneek

Je bent ongetwijfeld een hééél klein mannetje...

boot in de Amsterdamse grachten te gaan staan dansen om bekend te maken hoe ik me voel...
Jaap van der Veen | Makkum

Hier op de redactie lopen de meningen ook uiteen. JJ zweert bij online multiplayer en ook Maarten en Steven zijn eraan verknocht met WoW. Jeroen daarentegen houdt het liever bij singleplayer games en Warhawk (omdat hij daar nog een beetje mee kan komen) en Wouter? Tja, Wouter die moet ook maar eens uit de kast komen. Zagen we 'm namelijk niet een paar maanden geleden dansen op zo'n boot in de Amsterdamse grachten? Kijk maar eens in het midden van de foto!

KORTE VRAAGJES



Hé gasten!
Ik ben een oldschool Pokéfreak met een vraagje daarover. Ik wil Pokémon Gold en/of Silver op m'n Game Boy Pocket, maar ik kan ze nergens vinden, ook al op Marktplaats gekeken. Weten jullie waar ik ze misschien kan krijgen?
Thanx already,
Thomas Sterrenburg | Spanbroek

Tja, op de markt in Spanbroek geven we je inderdaad weinig kans. Als je ooit eens ergens komt waar ze wel internet hebben, probeer 't dan eens op eBay.

Yo PU!
Ik haat jullie uit de grond van m'n hart, vandaar dat ik al dik vijf jaar abo ben en elk nummer minimaal een keer door lees, zelfs als de game mij niks interesseert, maar dat terzijde. Over naar de vraagjes:
1. In PU #177 blz. 25 lees ik in het hokje "Het drumstel" dat er een MDI poort op zit wat is dat?
2. Bedoelen jullie misschien MIDI (Musical Instrument Digital Interface)?
3. Komt Guitar Hero: World Tour in the US of A en EU tegelijk uit (28 oktober that will be) anders ga ik lekker importeren.
4. JJ waarom drum je niet meer? Drummen Kicks ass :)

Voor de rest groeten aan iedereen en ga zo door!
Koos Klooster | Internet

1. Via een MDI poort kun je bijvoorbeeld een keyboard op je Drumkit aansluiten, dat is namelijk erg handig als je nummers gaat componeren in de Studio.
2. Nee hoor, wij schrijven altijd op wat we bedoelen.
3. Ze proberen beide games op hetzelfde moment in de winkels te leggen, maar kijk niet vreemd op als ie toch eerder in de USA verschijnt.
4. Vooral omdat niemand mijn ongehoorde talent heeft herkend. Ik heb op vele podia gespeeld, maar helaas bleef de doorbraak uit. Tja, en dan ga je maar stukjes schrijven en debiel doen op TV. Het drumstel is verkocht, maar ik weet bijna zeker dat ie er in de toekomst weer eentje komt, dan wel een mooi elektronisch setje, en nee, niet die van Guitar Hero: World Tour of RockBand. Die sla ik met één mep doormidden.

Hey gasten van de PU.
Ik heb een paar vraagjes naar aanleiding van nummer 177 van jullie blad. Daarin worden de games Guitar Hero: World Tour en Rockband beschreven.
1. Zit er in Rockband ook een basgitaar?
2. Welke data komen ze uit?
3. Welke is goedkoper?
4. Wat zit er in Rock Band 2 wat niet in deel 1 zit?

Dank jullie wel.
Groeten en keep up the good work!
Ids Niessen | Landgraaf

1. Zeker weten; de band bestaat immers uit leadguitar, leadsinger, drummer en bassguitar.
2. RockBand is nu uit, deel 2 laat nog ff op zich wachten en Guitar Hero: World Tour zal rond de Kerst verschijnen.
3. Je kunt beter vragen welke beter is.
4. De 2.

Beste Power crew.
ff wat vraagjes:
1. Komt Saints Row 2 ook op PC uit?
2. Als ik nu een Xbox 360 koop, heb ik daar voor langere tijd nog wat aan of kan ik dan beter doorsparen voor de PS3?

Hartelijke greetz,
Nick Ros | Internet

1. Saints Row 2 verschijnt inderdaad ook op de PC.
2. Een Xbox 360 gaat nog wel een tijdje mee hoor, bovendien heb je nu nieuwe modellen met een HDMI uitgang dus dat is een hele vooruitgang.

Beste PU redacteuren!
Ik heb een vraagje en daar heb ik jullie deskundigheid voor nodig!
Ik wil misschien een Nintendo DS aanschaffen dus ik ben druk aan het kijken welke spellen daar nou echt het tofst voor zijn. De Mario spellen spreken me sowieso wel aan maar nu wil ik graag aan jullie vragen wat nou de vijf beste spellen voor de DS zijn.
Ik moet erbij zeggen dat ik niet van traditionele (Japanse) RPG's hou zoals de FF serie.
Alvast bedankt!
Sjoerd Vink | Internet

Pokémon Diamond/Pearl natuurlijk, Zelda the Phantom Hourglass, Viva Piñata Pocket Paradise, Advance Wars en last but not least Animal Crossing.

Beste PU-Redactie.
Allereerst het gebruikelijke slijm zinnetje. Ik lees de PU al vanaf het eerste nummer en jullie blijven ongeslagen het beste gamesblad van de Benelux.
Ik las in de review van Bangai-O Spirits (dat ik na het lezen overigens gelijk heb aangeschaft en met heel erg veel plezier speel) over het versturen van levels als geluidsbestanden.
Dit is echter niets nieuws. Ik had vroeger een MSX met spelletjes op een ouderwetse cassetteband. Deze spellen maakten ongeveer hetzelfde geluid. Dit kon je zelfs via de telefoon versturen om zo een spel naar iemand anders toe te sturen.
Met vriendelijke groet,
JM Bosch | Internet

Dus dát is dus dat geluid dat we de hele tijd horen als Jurjen ons belt... en wij maar denken dat het aan de afstand lag.



RARE PLAATJES

MIJN BROER WAS TIGER WOODS PGA TOUR 08 AAN HET SPELEN EN TOEN HIJ DE BAL VOOR DE TWEEDE KEER MOEST SLAAN, STOND TIGER WEL IN EEN HEEL RARE POSITIE.
GROETJES,
BART DE KONING | INTERNET

Ongelooflijk! Hier slaan we stijl van achterover!

Overtref Olivier en maak het volgende screenshot van een raar voorval in een game. Iedereen die een "raar plaatje" heeft weten te schieten, stuur 'm op naar:

REDACTIE@POWERUNLIMITED.NL OVV RAAR PLAATJE.



MIRROR'S

De vraag waarom een first-person view camera zich tot op heden voornamelijk heeft beperkt tot shooters, is makkelijk te beantwoorden. Vrijwel iedereen is het er over eens dat springen en vechten niet werkt met een first-person view. Mirror's Edge heeft hier echter maling aan!



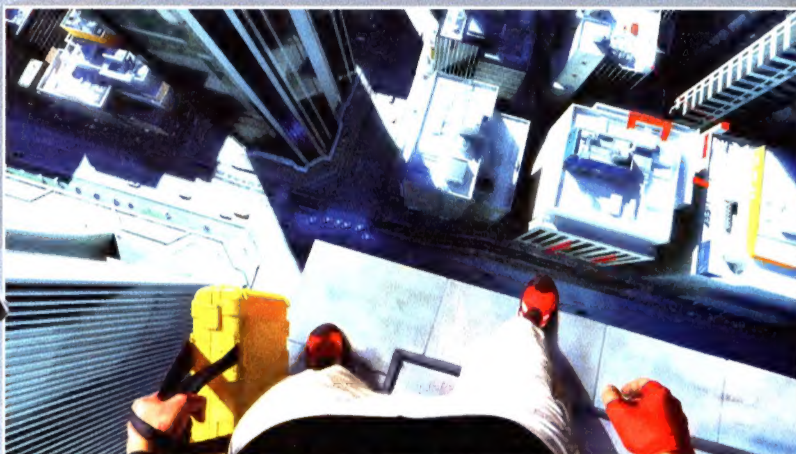


Één ding is zeker: dit is geen Amsterdams metrostation.

Metroid Prime heeft al eens op geslaagde wijze platformelementen gekoppeld aan een first-person view, maar de besturing van Metroid Prime was dan ook wel afwijkend van een 'gewone' shooter.
Maar afgezien daarvan; een game met acrobatische ren en spring onderdelen als basis, gezien vanuit de ogen van het hoofdpersonage... dat kan toch nooit werken? Wat mij betreft wel, en wat betreft de makers van Mirror's Edge ook.

HAKEN EN OGEN

Ik speel graag shooters maar ik zie een eerste persoon cameravoering ook graag terug in andere genres. Zo heb ik intens genoten van Breakdown, een adventure game op de Xbox die gebruik maakte van een first-person view, en dat ondanks dat Breakdown juist op cameragebied nogal wat foutjes maakte. Ik bleef geregeld hangen achter objecten in de omgevingen en het uitvoeren van bepaalde stoten en trappen voelde af en toe onnatuurlijk aan. Mirror's Edge biedt echter niet alleen de mogelijkheid om vanuit een first-person view parcours-achtige trucjes uit te voeren, ook hand-to-hand



Brrrrr. Ik heb zulke hoogtevrees dat ik m'n nieuwe bed speciaal op lagere pootjes heb laten zetten.

combat en disarm moves worden op deze manier uitgevoerd en aanschouwd. Kortom, een gewaagd project met genoeg haken en ogen die een geslaagde ervaring in de weg kunnen staan.
De code van Mirror's Edge waar ik me een volle dag mee heb mogen vermaken heeft echter een boel duidelijkheid verschaft, en ik mag het heugelijke nieuws met je delen: deze preview versie heeft een hele goede indruk achtergelaten.

CONTROLS

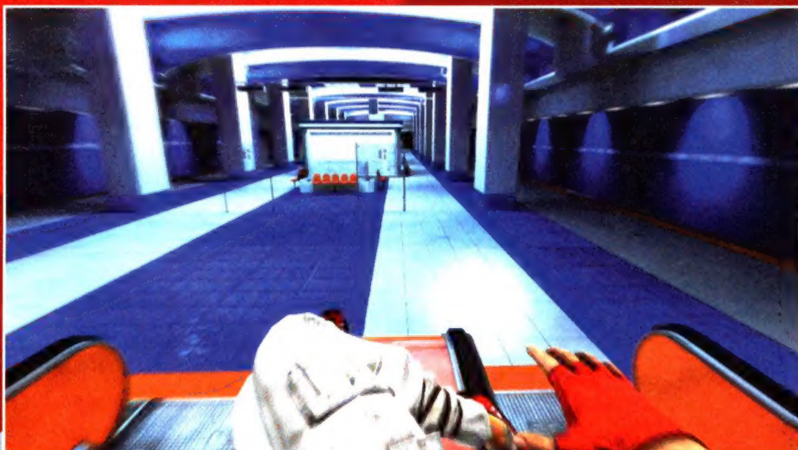
Tijdens de intro word je stapsgewijs bekend gemaakt met de controls. Nu heb ik mensen horen roepen dat Mirror's Edge zich gedeeltelijk zelf speelt, en er zijn inderdaad ook veel contextgevoelige handelingen. Dat kan ook niet anders want interactie met de omgeving is de spil van de gameplay.

SLOWMOTION

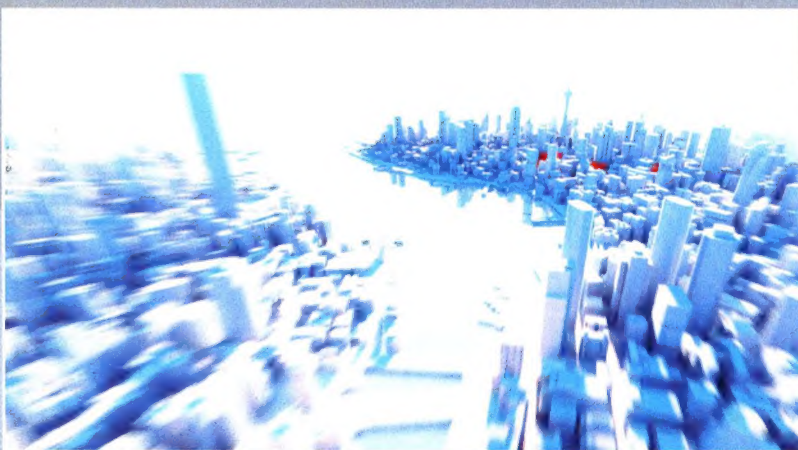
De hoge snelheid waarmee Faith door de spelwereld reist, zorgt ervoor dat je soms heel snel keuzes moet maken, evenals sprongen moet timen en uitlijnen.
Voor niet geoefende spelers kan dit soms té snel gaan, en er zijn delen in het spel waar je in zo'n rap tempo handelingen elkaar moet laten opvolgen dat de slowmotion optie ook voor hardcore spelers een welkome toevoeging is.
Als je bijvoorbeeld langs de ramen van de vijftigste verdieping van een wolkenkrabber rent en op het juiste moment naar een schuine helling moet springen, vanaf waar je met een rotgang richting een valkussen glijdt, dan is de slowmotion optie geen overbodige luxe.

EDGE

STEVEN VINDT 'T NIET MISSELIJK


Of toch? De roltrap lijkt kapot, dus dat zou weer wijzen op halte Bijlmer Arena.

De besturing is echter redelijk simpel en het duurde niet lang voordat ik de basis volledig onder controle had. En toen ik als beginnend acrobaat door het eerste level sjeesde, had ik wel degelijk het gevoel de touwtjes volledig in handen te hebben.
Het overgrote deel van de moves voer je uit met behulp van de schouder-knoppen. Zo kun je springen en slides maken; twee acties die een belangrijke rol spelen tijdens jouw reizen door de stad.
Heldin Faith is gezegend met een indrukwekkende sprintsnelheid en met de slides kun je in hoog tempo onder objecten door schuiven, terwijl je met stevige sprongen hoger gelegen gebieden kunt bereiken.
Met name bij het springen word je geregeld geconfronteerd met context-gevoelige ingrepen. Faith grijpt zich indien mogelijk aan richels en randen vast, en kan zichzelf op vele manieren op een platform trekken.
Het jezelf optrekken gebeurt eveneens met de spring knop, waardoor je redelijk simpel over de daken stuitert. De uitdaging zit 'm grotendeels in het uitlijnen van je aanloop en het timen van je sprong, niet in het invoeren van ingewikkelde knoppencombinaties.


Brrrrr. Ik heb ook epilepsie. Ze moeten me al vastbinden als ik De Sims speel. Op een niet al te hoge stoel natuurlijk.

FAITH

Heldin Faith was een van de speelbare personages die waren gecreëerd voor een mogelijke multiplayer mode. Deze mode heeft het niet overleefd, maar Faith gelukkig wel. Ze had al snel een plekje in het hart van veel medewerkers bij DICE veroverd en zo de hoofdrol weten te bemachtigen. Faith is een zogeheten runner, die in de kille politiestaat waar Mirror's Edge zich afspeelt gevoelige informatie koeriert. Sinds de dood van haar ouders is 'runnen' haar leven. Haar zus daarentegen heeft zich met de corrupte overheid ingelaten en het duurt niet lang voor zij in de problemen raakt. Gelukkig is Faith verre familie van Adriaan (je weet wel, die acrobaat) dus kan ze haar zus met haar acrobatische toeren te hulp schieten.

HOOG

Het stadsbeeld in Mirror's Edge wordt gedomineerd door wolkenkrabbers en dat betekent niet alleen dat je regelmatig op grote hoogte opereert, er is ook angstaanjagend hoogteverschil tussen de platformen waar je tussen heen en weer springt.
Als je door de lucht vliegt richting een balkon dat vele meters lager ligt, is het zaak met een druk op de knop je val te breken door handig door te rollen zo gauw je contact maakt met de ondergrond.
Alleen al door deze simpele elementen, gekoppeld aan slechts een paar knoppen, is het uiterst vermakelijk om door de spelwereld te raggen.
Hoe leuk het springen, sliden en rollen ook mag zijn, DICE is evengoed zo vriendelijk geweest de spelwereld verder aan te kleden met speeltjes waar jij als beginnend acrobaat handig mee uit de voeten kan (handig? voeten? duidelijk toch?).
Denk hierbij aan springkussens die jou een stuk de lucht in lanceren, valkussens die je val kunnen breken, regenpijpen waar je aan kunt klimmen en horizontale pijpen waar je als een ware circusartiest aan kunt slingeren.

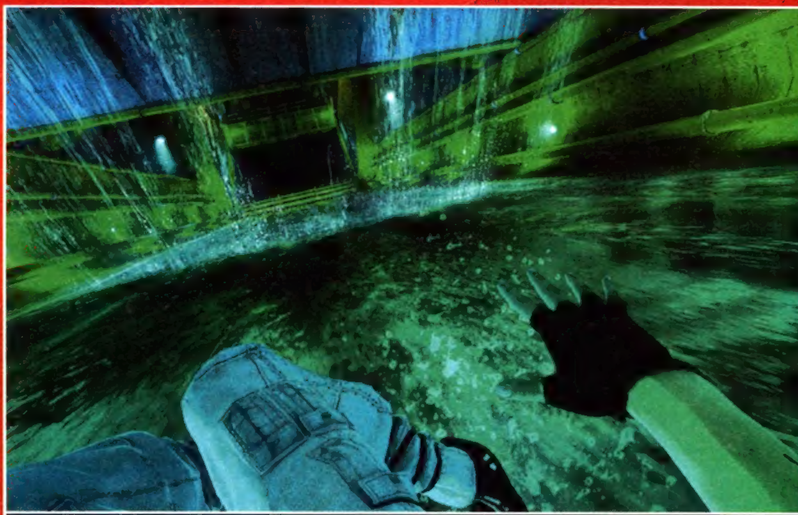
"IK HEB DOORGESPEELD TOT DE SPELWERELD LETTERLIJK OPHIELD!"







Hé, 28 is mijn geluksgetal. Ik ben de 28e jarig en mijn vrouw is 28. Of was het nou 82?



Van zo'n glijbaan ben ik een keer in Griekenland afgegaan. Sindsdien groeit er bij mij geen reethaar meer. Ik kan het iedereen aanraden.

"VRIJE" ROUTES

Naast alle acrobatische toeren kun je ook korte tijd tegen muren rennen, en in combinatie met de eerder genoemde spring en slide bewegingen leveren al deze elementen in de spelwereld een divers aanbod aan routes op die je grotendeels zelf kunt uitstippelen.

Nu is er in grote lijnen natuurlijk wel een begin- en eindpunt, en de bewegingsvrijheid tussen deze punten is beperkter dan ie aanvoelt, toch had ik tijdens het spelen de hele tijd het gevoel volledig vrij te zijn in het kiezen van een richting.

Enerzijds komt dit natuurlijk door de hoge snelheid waarmee je rent. Je moet snel beslissingen nemen dus dan kies je voor de beste en veiligste route. Als jij op grote hoogte tussen daken zweeft, kies je natuurlijk voor het dichtstbijzijnde dak als bestemming. Dit is veelal ook de route die de ontwikkelaar voor ogen had, dus dat komt mooi uit.

De bewegingsvrijheid tussen twee punten is dus, ondanks dat dit niet zo aanvoelt, wel degelijk aan banden gelegd.

KLEUREN WIJZEN DE WEG

Evengoed kun je meerdere paden kiezen, wat betekent dat je rechts over een reeks hekken kunt springen om vervolgens een reusachtige kloof te overbruggen, of links onder een serie pijpen kunt doorglijden om aansluitend op een dak te klauteren en via een gespannen kabel naar de overkant te roetsen.

Het is knap dat je op bijna natuurlijke wijze je weg vindt door de spelwereld. Maar om eventuele verwarring volledig te voorkomen, lichten elementen die jou verder in de juiste richting helpen rood op als je in de buurt komt. Het inzetten van kleuren om jou je weg te laten vinden werkt erg goed. Mede dankzij de opvallend klinische graphics in overwegend wit en lichte tinten, steekt elke felle kleur af en springt deze meteen in het oog.

Zo worden bepaalde routes gekenmerkt door een bepaalde kleur en zijn niet alleen regenpijpen en springkussens opvallend, maar worden ook brandtrappen en deuren met kleuren gemarkeerd. Deze kleuren vangen ook de afwezigheid van een HUD op; bijvoorbeeld door de kleuren minder te laten stralen als Faith bijna het loodje legt.

EIGEN STIJL

Omdat de basis van de beelden veelal wit is met hoogstens wat lichte tinten, levert het inzetten van een felle kleur een opvallende en afwijkende sfeer op. Dit is met name merkbaar als je vanaf een buiten omgeving, een gebouw of metrostation betreedt.

Naast rood worden ook fel groen en geel op uitstekende wijze gebruikt. Ondanks de realistische graphics zorgt het sterke kleurgebruik voor een unieke en herkenbare stijl.

Als je vanaf de zonovergoten daken dwars door een raam een kantoor in klettert, is de impact van de overgang van overwegend wit en rood tinten naar wit en groen een echte eye catcher, hoe



CUT-SCENES

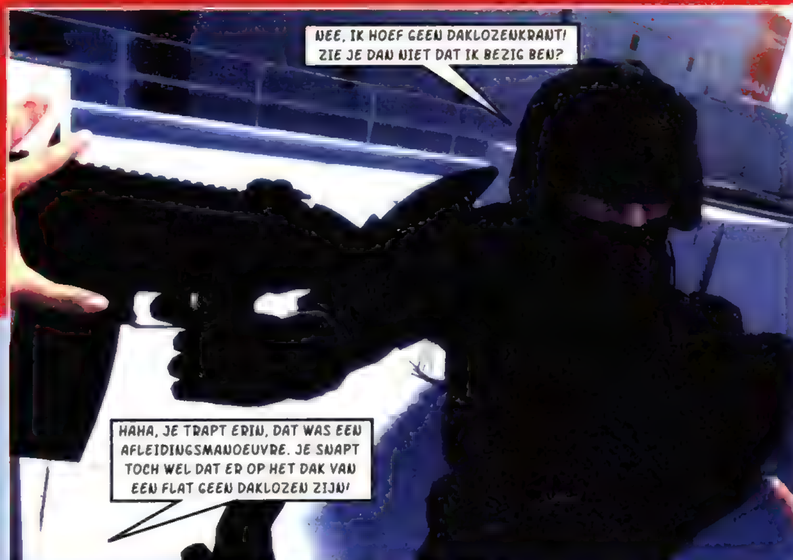
De schitterende gedetailleerde graphics ogen ingame uniek dankzij het opvallende kleurgebruik, of beter gezegd, dankzij de afwezigheid van overvloedig kleurgebruik. De lichte tinten aangevuld met een overheersende felle kleur pakken erg goed uit.

De vele cut-scenes die het verhaal van de onderdrukte maatschappij vertellen zijn echter volledig in cartoon-stijl. Het stijltje dat wordt gehanteerd in de cut-scenes is zo mooi dat ik het helemaal niet erg had gevonden als de ingame actie ook op deze manier was vormgegeven.

Gelukkig zijn beide grafische stijlen geslaagd, ondanks dat ze niet perfect op elkaar aansluiten. Het is een beetje onwennig om Faith in-game als volwaardig 3D model te aanschouwen, en haar vervolgens tijdens de cut-scenes als stripfiguur te zien rondwandelen.




(door: Ztalker)
Wat een diepte... Komt vast door de hoogte.



simpel dit misschien ook klinkt.
Een vierde kleur die regelmatig z'n opwachting maakt is blauw, die toevalligerwijs ook gekoppeld is aan een ander fundamenteel gameplay element: vijanden.

VIJANDEN

Al snel in het spel krijg je de tip om 'm te smeren als je vijanden tegenkomt, een schril contrast met het excessieve geweld waar menig game tegenwoordig omheen is gebouwd.
Je bent natuurlijk vele malen sneller en behendiger dan de tegenstanders die het op jou hebben gemunt. Je bent een soort vos die wordt opgejaagd door een wilde roedel honden. Honden met machinegeweren wel te verstaan.
De snelheid waarmee je rent, jouw hoorbare gehijg, en de vasthoudendheid van je belagers zorgen voor een drukkende sfeer. Een aangename drukkende sfeer, want dankzij jouw fysieke vaardigheden wordt het een spannend kat en muis spelletje.
Oké, dat is misschien een dierenvergelijking te veel. Maar of je Faith nou ziet als opgejaagde vos of muis, in beide gevallen kun je als een kat in het nauw (sorry) je tanden laten zien.
Als je hard geweld schuwt, kun je in eerste instantie je lichaam inzetten als je geen vluchtweg meer kunt vinden. Je kunt met een knop simpele klappen uitdelen en deze combineren met slides en sprongen, hetgeen een slidende trap of flying kick tot gevolg heeft.
Als dit je allemaal te liefjes is, kun je een vijand ontwapenen en hem met het geweer in kwestie een mep voor zijn kop verkopen, alvorens het magazijn op zijn vrienden te legen.
Toch merkte ik dat ik deze shooter elementen zelden of nooit gebruikte. Uniek aan de game is het rennen en springen door de omgeving, en deze "wapens" gebruikte ik liever wanneer ik vijanden achter me aan had.

GEEN ZORGEN

Los van de zorgen om misselijkheid tijdens het spelen, heb ik verder enkele mensen om mij heen hun twijfels horen uitspreken over de mogelijk beperkte tijd dat de gameplay van Mirror's Edge interessant blijft.
Persoonlijk maak ik mij hier na het spelen van deze preview versie geen zorgen meer om, want ik heb de controller niet neer kunnen leggen en doorgespeeld tot de spelwereld letterlijk ophield!



CROSSHAIR

Een punt waar men zich tot op heden nog wel eens zorgen om maakte met betrekking tot de wilde actie van Mirror's Edge in combinatie met de first-person view, is motion sickness. Nu word ik zelf snel wagenziek als ik zelf niet achter het stuur zit, dus zou je denken dat ik hier ook vatbaar voor zou moeten zijn.
Ik heb daar echter tot op heden nog nooit last van gehad, wat misschien te maken heeft met het feit dat ik tijdens het spelen ook altijd zelf achter het 'stuur' zit. Hoe dan ook, welke wilde capriolen ik ook uithaalde in Mirror's Edge, ik heb geen kotsneigingen gekregen.
De aanwezige crosshair zou hier ook aan kunnen bijdragen, aangezien deze naast een richtfunctie, ook als een soort rustpunt voor jouw ogen dubbelt.



VERWACHTING

Ik heb er alle vertrouwen in dat deze game genoeg diversiteit te bieden heeft om langere tijd te kunnen boeien. Alle ingrediënten zijn in ieder geval aanwezig.

- + Sterk kleurgebruik dat voor een kenmerkend uiterlijk zorgt.
- + Originele gameplay die geslaagd het parcours gevoel overbrengt.
- + De intuïtieve besturing en natuurlijke manier waarop je je weg vindt.
- − Blijft deze gameplay urenlang leuk? (vast wel)


STEVEN

MIRROR'S EDGE
PLAYSTATION 3 / XBOX 360 / PC
DICE / EA
14 NOVEMBER 2008 (PC NNB)

POWERSPY

- Als je dacht dat Skate écht zo zijn vreemde gewoonten had, dan ken je onze Wouter nog niet. De n00b van de redactie ontpopt zich binnen no time tot een van de meest extreme snoeihanen die de Powerspy ooit gekend heeft bij de PU.
- En geloof me, de Powerspy heeft al heel wat vage types voorbij zien komen.
- Simpele vraag: 'Ben je wel eens in slaap gevallen tijdens het gamen?' De Powerspy denkt dat heel wat lezers hier ja op antwoorden.
- Zo ook Wouter. Die viel dus ook tijdens het gamen in slaap.
- Niet zo vreemd dus, hoort de Powerspy jullie zeggen. Klopt, maar hij viel midden op de dag in het testhok in slaap... terwijl hij naast Jeroen een potje co-op zat te spelen!!
- Uit respect voor de publisher van de game zal de Powerspy niet melden welke game Wouter dermate slaapverwekkend vond dat ie midden op de dag ineens naast Jeroen lag te knorren.
- Kleine hint: Wouter hield als kind al niet van LEGO...
- Commentaar van Wouter: "Ik ben niet de enige die hier tijdens het werk in slaap valt."
- Ed mag echter volgens zijn CAO tussen 14:00 en 15:00 uur een middagdutje doen.
- Dat de console-wars een harde was, dat wisten we al. Maar het wordt nu zo langzamerhand ook een hele bizarre.
- Waar Sony en Microsoft normaal altijd ongeveer dezelfde aanpak hanteerden en elkaar vooral met exclusives bestreden, daar zitten beide partijen nu duidelijk op een andere lijn.
- Zo verlaagde Microsoft onlangs de prijs van de Xbox 360 van 199,99 tot 149,99 euro. Wat de console inmiddels flink goedkoper maakt dan de Wii. En niemand die deze prijsverlaging had zien aankomen.
- Sony daarentegen houdt vast aan de 399 euro die de 'light variant' van hun PlayStation 3 moet kosten. Terwijl je zou denken, dat als er nu een aan een prijsverlaging zou moeten doen...

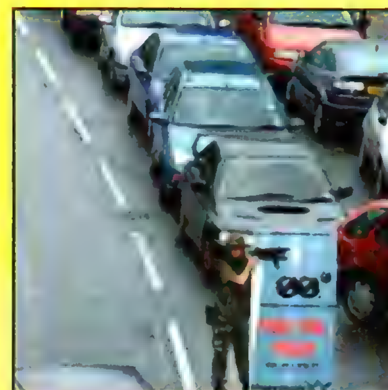
GAMES KOPIËREN, MAAR DAN ANDERS

Bij illegale games denk je aan gebrande schijfjes. Maar dat het ook anders kan, bewees Frank Albert Buchanan.

De 31-jarige Buchanan kocht dagelijks games in zijn stad, haalde het schijfje er thuis uit, stopte er een lege cd met de juiste opdruk voor in de plaats en bracht het geheel weer naar de winkel 'omdat hij de game toch niet goed vond en liever een andere wilde'. Vervolgens verkocht hij het echte schijfje op eBay. Nu denk je vast, 'lekker belangrijk, laat die gast lekker kruimeldieven', maar onze Frank ging wel wat verder dan een paar spelletjes. Zo had hij in één winkel na verloop van tijd voor duizenden dollars aan games "omgeruild".
PU wil Frank's gedrag niet goed praten, maar de verkopers in die winkel die zo'n gast tientallen keren een game laten ruilen zonder argwaan te krijgen, hebben het buskruit ook niet uitgevonden.

EA ZORGT VOOR KNOKPARTIJEN

Leuk idee van EA. Ze wilden als pr-stunt rond Mercenaries 2 voor een dikke 30.000 euro gratis benzine weggeven bij een pompstation iets buiten Londen.



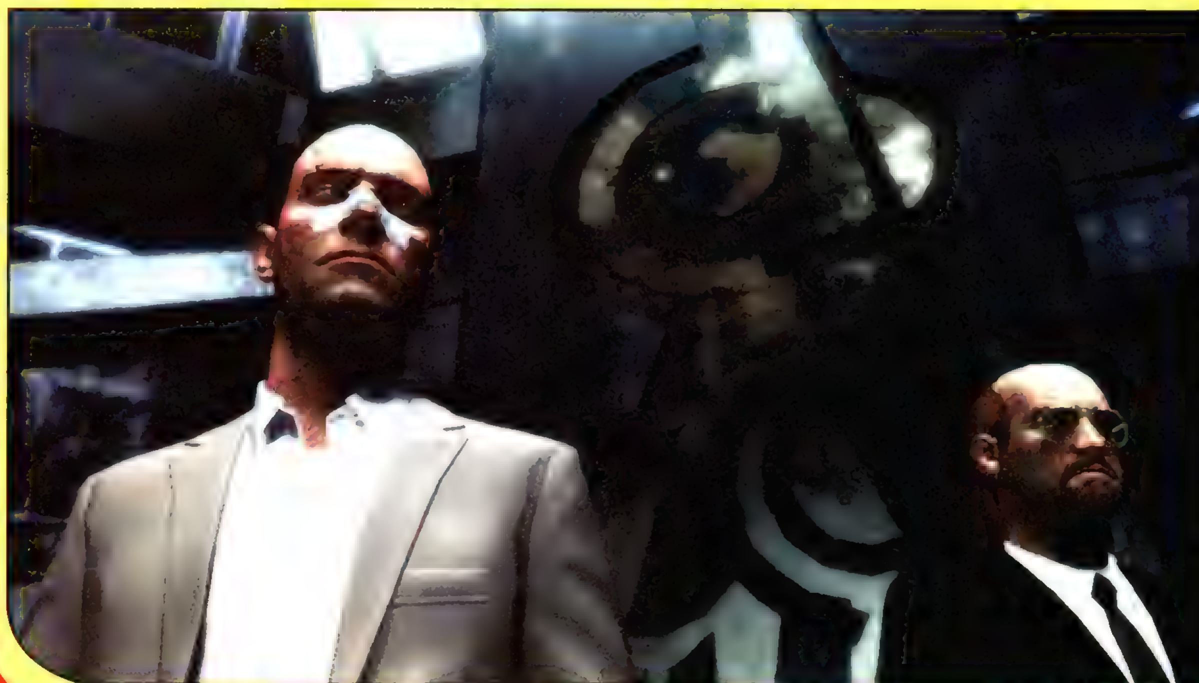
Een briljant idee (de game draait immers deels om olie) ware het niet dat peut vandaag de dag reteduur is en dus iedereen wel gratis benzine wil komen halen. En dus sloegen meer dan vijfhonderd automobilisten elkaars koppen in op de afslag naar het benzinestation en moest de politie de actie afblazen.
Maar daarmee was de kous niet af, want de politiek vond de actie allesbehalve geslaagd en pakte EA hard aan.
En wat EA er zelf van vond? Dat melden ze pas als de verkoopcijfers van Mercenaries 2 bekend zijn geworden. Want dat moet je de heren nageven, ze hebben met hun actie wel overal de kranten gehaald.

FUCK DIE REVIEWS

KANE & LYNCH TREKKEN ZICH NERGENS WAT VAN AAN

Waarschijnlijk kunnen jullie je nog de rel rond de review van Kane & Lynch op Gamespot herinneren. Op die site brandde een reviewer de game tot op het bot af. Met grote gevolgen.

Waar wij het nog best een leuke game vonden, ondanks de duidelijke gebreken, sabelde een Gamespot tester Kane & Lynch helemaal neer. Waarop uitgever Eidos, Gamespot belde en de review gewoon van de site verdween, en de reviewer z'n ontslag nam (kreeg?).
Op de website Gamesradar viel een interessant interview te lezen met de makers van het spel. Centrale vraag daarbij was of developers zich daadwerkelijk iets van negatieve recensies aantrekken. Zijn ze, met andere woorden, bang voor de pers? Dat zijn ze allerminst, als we Jens Peter Kurup mogen geloven. Hij bijt flink van zich af en heeft hier en daar best wel een punt.
Over de review op Gamespot: "Ik herinner me dat die recensie echt snoeihard aankwam. Daarvoor haalden we zessen en zevens, maar dit... Een slechte score kun je best wel hebben, maar er was iets in de toon van de review dat ons persoon-



COMMENTAAR

DE KLOOF WORDT GEDICHT


JURJEN

Noem me naïef, maar ik had een paar jaar geleden verwacht dat gamers de nieuwe ontwikkelingen in de markt unaniem zouden toejuichen. Games die niet meer alleen door een select groepje ingewijden maar door werkelijk iedereen worden gespeeld, dat is toch fantastisch? Nee? Oh, sorry. Misschien ligt het aan mijn jeugd. Slechte jeugd gehad, weet je. Sleeeeeechte jeugd gehad, dan krijg je dat.
Toen ik nog klein was, snapte ik niets van de wereld, en al helemaal niet van zogenaamd volwassen dingen als school en werk.
Het enige dat ik als kind en jongere wilde, was doen waar ik zin in had. Muziek luisteren, lezen over dingen die me interesseerden, tekenen en schilderen, lol en (een beetje) rotzooi trappen met vrienden. En me helemaal verliezen in films en games, natuurlijk.
Mijn ouders vonden het allemaal maar niets. Dat van die games begrepen ze nog het minst. Er bestond een diepe kloof tussen mij en mijn ouders, en van die kloof waren games het symbool.
Die kloof bestaat nu niet meer. Nee, mijn ouders zijn nog niet gezwicht voor dingen als Wii en DS, maar wat niet is kan nog komen. Ze staan er in ieder geval niet langer afwijzend tegenover.
Ook in een ruimer verband merk ik dat mensen mijn liefde voor games niet langer beschouwen als een excentrieke karaktertrek. In de tijd waarin ik opgroeide, kon ik rekenen om schampere en zelfs afkeurende blikken als ik vertelde graag videogames te spelen. Daar merk ik nu niets meer van.
De kloof tussen ouders en kinderen, tussen gamers en non-gamers, wordt gedicht. Hoewel dat laatste minder soepel verloopt dan ik had verwacht.
Het lijkt alsof de zogenaamde hardcore gamers die acceptatie en veralgemenisering helemaal niet wensen. Er zelfs een beetje bang van worden. Alsof ze willen dat die kloof tussen gamende en niet-gamende mensen voor altijd blijft bestaan.
Ik kan het wel begrijpen, veranderingen roepen altijd angst en verzet op, maar ik ben zelf juist heel blij in een tijd te leven waarin videogames een algemeen geaccepteerde vorm van entertainment worden.
Jammer dat het dichten van de ene kloof een andere opentrekt, maar de dingen gaan zoals ze gaan.
JURJEN



lijk echt pijn deed. Het was op de man gespeeld."
Over de impact van de review: "Het is een eigen leven gaan leiden. Ook iedereen die de game niet gespeeld heeft, kent het verhaal en zeikt ons daarom af. En het gaat maar niet weg."
Over de kritiek op het spel: "De klachten over de besturing en de bugs, daar kan ik mee leven. Daar zit immers een kern van waarheid in. Maar dat gelul over de personages, dat die niet cool waren, dat slik ik niet. Veel reviewers hadden niks met Kane en Lynch en konden daardoor niet in het verhaal komen. Tja, als je liever in de huid kruipt van een kloeke ridder in een glimmend harnas, dan moet je Kane & Lynch niet gaan spelen. Ik ben echter helemaal klaar met al die 'sympathieke en perfecte' personages. Ik ben gek op Clint Eastwood in Unforgiven. Ik ben klaar met Mel Gibson uit Lethal Weapon."
Kane & Lynch 2 komt er dan ook gewoon aan. Reviews zijn volgens Kurup belangrijk, maar je moet ze niet overschatten. "Het gerenommeerde bureau Nielsen heeft een onderzoek gedaan onder gamers over wat ze van Kane & Lynch vonden. 25% vond het spel goed, 44% heel goed en 25% uitstekend. I rest my case."

DE GIZMONDO 2.0 KOMT ER AAN!

In een gesprek met een Zweedse journalist hebben de makers van de totaal geflopte Gizmondo laten weten dat versie 2.0 er nu echt aan komt.

De nieuwe Gizmondo zal draaien op een NVIDIA chip en Windows CE of Google's Android als OS. Wat betekent dat er waarschijnlijk razendsnel heel veel poorten naar deze handheld overgezet kunnen worden.
Bij de PU kent eigenlijk niemand dat ding, op Ed na, die vanaf het begin heeft geroepen dat de Gizmondo de ondergang van Nintendo zou betekenen. Want wie wilde er nou een handheld met twee schermpjes waar je op moet krabbellen? Snap je nu waarom Ed geen games meer reviewt...





"WE HEBBEN NOG GEËIST DAT HET NIEUWE BEDRIJF BLIZZARD-ACTIVISION ZOU HETEN, MAAR JE KUNT NIET ALLES WINNEN."

Blizzard gaat dus ook wel eens op zijn bek.

POWERSPY

- Dat je moslims niet moet beledigen, dan weet iedereen inmiddels wel. Dan roep je meteen de Jihad over je af.
- Dat hetzelfde geldt voor PC-gamers, is echter nieuw.
- Kevin Levine, de man achter Bioshock, kreeg bakken smerige hatemail over zich heen toen bekend werd dat je zijn game op de PC maar twee keer kan installeren. Daarna is het uit met de pret.
- Levine werd niet echt vrolijk van al die honderden mailtjes. Volgens hem laten dit soort reacties ook zien waarom de PC-industrie langzaam maar zeker onaantrekkelijker wordt voor veel developers en publishers.
- Handige actie dus van die 'PC-lovers'. Dat noem je 'in je eigen vingers snijden'.
- Ubisoft had een mooie trip naar Eindhoven georganiseerd om hun nieuwe release Brothers in Arms: Hell's Highway te promoten.
- De journalisten zouden de locaties uit de game kunnen bezoeken en ook soldaten in uniform uit die tijd kunnen zien en fotograferen.
- Een erg goed idee, ware het niet dat men vergeten was een wapenvergunning voor de soldaten aan te vragen.
- En dat moet in ons land al bijkans bij het dragen van een waterpistool.. zonder munitie.
- En tja, een Amerikaanse soldaat zonder wapen, dat is toch een beetje als Pamela zonder borsten.
- Overigens had iedereen het uitstekend naar zijn zin op de trip, behalve die ene journalist uit Eindhoven zelf. Die bleek de route die de karavaan aflegde elke dag te fietsen naar zijn werk.
- De Powerspy vindt hem een zeikerd. Wordt ie een keer naar zijn werk gereden en kan ie de fiets dus thuis laten staan, is het weer niet goed
- Lekker roddeltje van Amerikaanse bodem: Google zou Valve willen kopen. Niet omdat ze zo graag Half-Life 3 willen uitgeven, maar omdat ze het Steam-model erg fijn vinden om online business mee te doen.
- Google ontkent echter in alle toonaarden.

POWERSPY

- Het zat er natuurlijk aan te komen: EA heeft onlangs aangekondigd ook iets met MMO's te gaan doen. Wat vrij sarcastisch werd opgepikt in de hardcore geek-scene. Je weet wel, van die mannen met een Blizzard tattoo op hun buik die op elk feestje trots over hun level 70 Paladin praten.
- EA heeft volgens hen namelijk nul kaas gegeten van MMO's en moet dus oprotten zich met hun hobby te bemoeien.
- Jammer alleen voor deze sociaal zwakkeren, dat EA een aantal jaar geleden verantwoordelijk was voor een van de belangrijkste MMO's ooit gemaakt: Ultima Online.
- Het wordt steeds aantrekkelijker om aan een potje parallelle import te gaan doen met de Verenigde Staten. Nog even en de dollar is echt bijna niks meer waard en dan koop je dus een PlayStation 3 of een game voor een habbekrats in het land waar banken een minder lang leven beschoren zijn dan een mank renpaard.
- De downloadable content voor GTA IV komt nog deze herfst op Xbox Live te staan. Althans dat meldt Microsoft.
- Rockstar doet er echter het stilzwijgen toe.
- En volgens de Powerspy schijnen die de game te maken...
- Kijk echter niet vreemd op als de extra episodes straks gewoon in de winkels liggen.
- Of trekken de winkels dat niet omdat zij er geen hoitje aan verdienen.
- WipEout HD heeft de epilepsie test niet gehaald. En dus moet de game eerst aangepast worden.
- De Powerspy vraagt zich af hoe zo'n test gedaan wordt. Zetten ze dan een epilepsiepatiënt voor een scherm, stoppen hem een controller in zijn knuist, zetten de TV aan en wachten dan of hij of zij gaat schuimen?
- Overigens moeten de makers van WipEout HD ook weer niet te verbaasd zijn. Noem eens één game op de PS3 waarvan je zou kunnen verwachten dat je er een epilepsie aanval aan overhoudt? Precies...

DE MOOISTE GAMES OP DE Wii

KIJK, ZO KAN HET OOK!

Iedereen weet dat de Wii qua graphics wat minder presteert dan de Xbox 360 en PS3. Nu denken sommige ontwikkelaars dat het hierdoor gerechtvaardigd is om games te maken die we op de PS2 nog 'lelijk' hadden genoemd.
Maar er zijn ook ontwikkelaars die het gebrek aan paardenkracht juist als een uitdaging zien om hun artistieke en technische vernuft te bewijzen. Dit resulteert soms in zeer mooie games, vaak juist doordat je ziet dat de ontwikkelaar zich gedwongen voelt voor een meer creatieve aanpak te kiezen.
Hieronder een paar Wii-dingen die wij het aanschouwen meer dan waard vinden.
Onder het motto van 'kijk, zo kan het ook!'

Monster Hunter 3
Hier hebben we nog maar weinig van gezien, maar het eerste screenshot mag er wezen. Keiji Inafune van Capcom benadrukte dat het een ingame-plaatje betreft, dus dat belooft wat.



No More Heroes
Jurjen's favoriet van 2008, en niet alleen omdat het zo lekker zwiept. De game straalt klasse uit, maar ook 'schijt aan hoe het hoort'. Dat zouden meer games moeten doen.





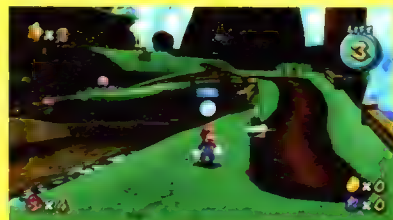
Lost Winds
Klein maar fijn, dit WiiWare-spelletje. Het deed op technisch vlak niet veel bijzonders, maar het oog voor detail van de ontwikkelaar gaf de game een moeilijk te weerstane charme.





Super Mario Galaxy
Eigenlijk de enige game die dingen deed die op de Cube niet mogelijk waren. Waarom zijn er niet meer van dit soort spellen?





Oboro Muramasa Youtouden
3D? Pfff, achterhaalde shit. Oboro Muramasa Youtouden laat je in kleurig 2D springen en hakken terwijl de rozenblaadjes je om de oren vliegen. Man, wat ziet die game er vet uit. In beweging dan, want deze plaatjes doen het spel geen recht.





Kizuna
Nee, we weten niets van deze game. Alleen dat het een Action RPG wordt, en dat de plaatjes ons aan Shadow of the Colossus doen denken. En dat het er dus fraai en interessant uitziet.



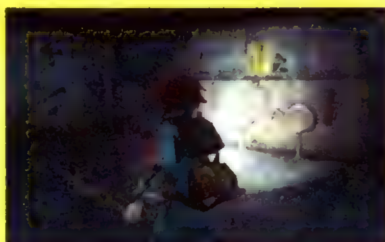


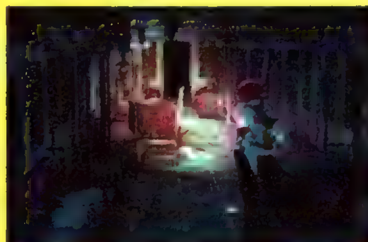
The Legend of Zelda: The Wind Waker
Jaaaa, deze is voor de Cube gemaakt. Maar je kunt 'm ook op de Wii spelen, dus pikken we die Wind Waker gewoon even mee. Deze tekenfilm-Zelda ziet er namelijk nog steeds betoverend fraai uit, en vormt daardoor een goed voorbeeld van hoe creatieve ontwikkelaars ook met weinig middelen tot iets heel erg moois kunnen komen.





Fragile
Vanuit technisch oogpunt oogt het wat fragiel allemaal, maar de overdosis aan sfeer maakt veel, nee alles, goed.





Mad World
Het ziet er nogal onduidelijk uit, maar als je de boel in beweging ziet, begrijp je meteen wat je moet doen. Moorden en verminken zul je, en dan het liefst zo grof en meedogenloos dat ieder normaal mens erom moet lachen.





Tenchu 4
Oké, eerlijk gezegd ziet dit er best goed, maar niet spectaculair goed uit. Toch, als we de kans zien een game met een getatoeëerde tiet onder de aandacht te brengen, dan laten we die kans natuurlijk niet schieten.





Metroid Prime 3
Het lijkt alweer eeuwen geleden dat deze uitkwam, maar toch mag ie niet in het rijtje mooiste Wii-games ontbreken. Oké, sommige personages waren wat houterig, maar qua architectuur, al dan niet overwoekerd door buitenaardse gewassen, grossiert dit spelletje royaal in kunstige ontwerpen.





JAPANNERS GAMEN NATIONALISTISCH

Japanners hebben echt een andere smaak dan wij in het Westen, en dat wisten we eigenlijk al nadat we ooit een week lang ontbeten met vissoep en sushi.

Een overzichtje van de best verkopende uitgevers in zowel Japan als Europa laten een enorm verschil zien. Waar EA bij ons koning is, mogen ze in het land van de zonnige rijst, nog niet eens de veters van Nintendo strikken. Ze staan niet eens bij de eerste tien! FIFA kennen ze daar waarschijnlijk alleen als de naam van een lief klein hondje.

Wat ook opvalt, is dat Japanners eigenlijk alleen games spelen die door Japanners worden uitgegeven, want de gehele top 10 is Japans. Terwijl wij best veel shit van die Japanners kopen. Wat dat betreft hoeft Microsoft weinig hoop te koesteren ooit hip te worden aldaar.

Market Share by Region (CY2007)

Japanese Market: Company name	Sales (¥ Million)	Share (%)	European (UK) Market: Company name	Sales (£ Thousand)	Share (%)
1 Nintendo	102,000	28.4	1 Electronic Arts	512,518	18.2
2 Namco Bandai	38,000	10.6	2 Nintendo	444,461	15.8
3 Square-Enix	38,000	10.5	3 Ubisoft	263,566	9.4
4 Konami	26,000	7.4	4 Activision	239,374	8.5
5 [illegible]	25,000	7.0	5 THQ	181,275	6.4
6 Sega	15,000	4.2	6 Sony	171,530	6.1
7 Pokemon	13,000	3.5	7 Microsoft	167,902	6.0
8 Koei	12,000	3.3	8 Sega	149,654	5.3
9 Banpresto	10,000	2.9			
10 Sony	10,000	2.8	[illegible]	39,962	1.4
Others	–	13.5	Others	644,719	22.9
Total	–	100.0	Total	2,813,961	100.0

Source: Enterbrain, Inc. — Source: "Chart Track / ELSPA"

"TJA, DAT EERSTE FILMPJE VAN METAL GEAR SOLID 4 WAARIN WE BELOOFDEN DAT DE OMGEVING KAPOT KON EN DAT DIT GEVOLGEN HAD VOOR DE GAMEPLAY... EEH, IK DENK DAT WE NU WEL KUNNEN ZEGGEN DAT WE TOEN NOG ECHT ZIP IDEE HADDEN WAT MGS 4 UITEINDELIJK ZOU WORDEN."

Konami maakt dus ook van 'die filmpjes'.

POWERSPY

- Leuk rekenommetje. De Amerikaanse Financial Times (als men in de VS zo doorgaat heeft die krant straks niks meer om over te schrijven) heeft uitgerekend dat elke werknemer van Nintendo dit jaar meer dan 1,6 miljoen dollar voor het bedrijf heeft verdiend.
- En dat is dus niet door minder thee te drinken en slechts met vier papiertjes de kont af te vegen op het toilet.
- Volgens de makers van God of War III kent de game drie verschillende verhaallijnen en 120 pagina's aan script.
- Fantastisch, als ie nu ook 120 uur gameplay oplevert, zijn we allemaal happy, want op de PS2 speelde je er helaas wel erg snel doorheen. En die game smaakte naar zo veel meer.
- De releasedatum van World of Warcraft: Wrath of the Lich King is bekend: 13 november.
- Door de internationale vrouwenorganisaties is deze datum daarop uitgeroepen als nationale [illegible]. Zijn ze hun mannen weer voor maanden kwijt.
- Microsoft heeft een werknemer ontslagen die iets te loslippig was over de Red Ring of Death. Het kwam er op neer dat de man in een interview aangaf dat Microsoft had kunnen weten dat het fout zou gaan.
- Vooral de Xbox Live updates die in games zitten, vormden volgens hem op voorhand al een tikkende tijdbom.
- Waarop de man de zak kreeg.
- De Powerspy vraagt zich nu af wat er gebeurt als de Xbox 360 van deze gast de geest geeft. Krijgt hij er dan ook weer een terug?
- EA is klaar met Take Two en laat het idee hen over te nemen varen. Waarom dat precies na zeven maanden bieden en speculaties opeens gebeurt, leggen ze niet echt uit.
- De geruchten gaan dat EA bang was dat het hele team van Rockstar zou opstappen als EA hen overkocht, en dat zij dan een nieuw bedrijf zouden beginnen. Waarmee EA dus in feite een vrijwel lege huls zou kopen.
- Inderdaad, een Pamela zonder borsten. Nou ja, heeeele kleintjes dan.

POWERSPY

- Sony is teleurgesteld in hun third-parties omdat ze te weinig toffe games maken voor de PSP.
- Kun je nagaan hoe schijtziek Nintendo wordt van die tientallen third-party publishers die games voor hun DS en Wii maken...
- Waarom staart Ronaldinho ons nu weer aan op FIFA 09?
- Die had met zijn huidige conditie en state of mind beter op een partygame kunnen staan.
- Ted Nugent zal in de nieuwe Guitar Hero game te horen zijn.
- Ted wie? De Powerspy moest echt even koekelen voor ie wist dat deze man voorheen redelijk goed op een gitaar kon tokkelen.
- Mogelijk dat Activision deze dude speciaal voor Ed in de game heeft gestopt.
- Ed gaf zelf aan op Guitar Hero: Eddy Christiani te wachten. Ja, koekel die maar eens!
- Niet echt nieuws, maar er komt dus echt een nieuwe Halo. Nu Bungie een schop onder het holletje heeft gekregen, heeft Microsoft de handen vrij om een nieuwe Halo-studio op te zetten. Een deel van het personeel zal van Ensemble Studios (o.a. Halo Wars) komen. Inderdaad, de studio die door Microsoft opgeheven is.
- Een nieuwe studio opzetten door een bestaande studio op te heffen. That makes sense...
- Duidelijk is al wel dat de studio onder meer het extreem vage Halo project van Peter Jackson gaat maken, want men zoekt een creative director die met 'Key Hollywood talent' kan omgaan...
- Rare, dat de nieuwe Avatar Tool voor Xbox Live produceert, zegt dat ze al eerder met avatars bezig waren dan Nintendo met hun Mii's.
- Dit naar aanleiding van de kritiek dat de plannen van Microsoft en hun avatars veel te laat kwamen en na-aperij zouden zijn.
- Tja, hoe ga je dat bewijzen...:
- Iets maken is één, iets op de markt zetten is twee. En duidelijk is dat Nintendo op dit gebied meer ballen heeft gehad.
- Hele lucratieve ballen...

PU KIJKT IN DE GLAZEN BOL

DEZE GAMES HALEN 2008 NIET

Het is weer dringen geblazen dit najaar, zoveel vette titels staan er op ons te wachten. Maar zoals ieder jaar zijn er ook games die 2008 niet gaan halen. Games die het net niet redden, games die het eigenlijk nooit zouden gaan redden en games waarvoor het maar goed is dat ze niet hoeven te dealen met de moordende eindejaars concurrentie. PU doet een aantal (instinctieve) voorspellingen.

- Op PS3 en Xbox 360 loopt bij **Endwar** alles redelijk soepel, maar net als bij Assassin's Creed zal de PC-versie van deze nieuwe RTS nog wat extra tijd krijgen.



- We blijven bij Ubisoft. We betwijfelen ten zeerste of de nieuwe **Prince of Persia** 4 december in de winkels zal liggen. We hebben nog te weinig gezien van de Prins en er lijkt nog meer momentum opgebouwd te moeten worden voor deze game.



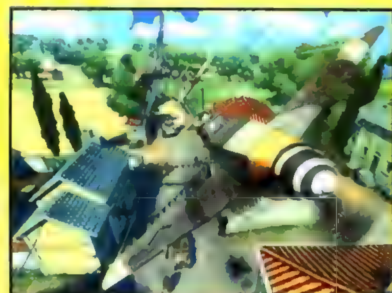
- EA heeft al tijden niks meer naar buiten gebracht over de FPS **Command & Conquer: Tiberium**. Die game gaat zeker niet meer uitkomen dit jaar.



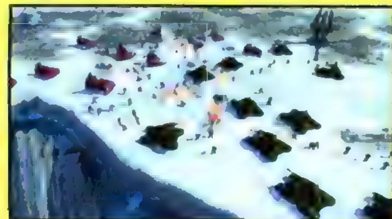
- Ook EA's **Lord of the Rings: Conquest** heeft een '2009-stickertje' aan zich kleven. Ontwikkelaar Pandemic Studios kan zich namelijk niet nog een buggy blockbuster veroorloven.



- Daarnaast blijft het angstvallig stil rond **Battlefield Heroes**, de gratis PC shooter van DICE. Q1 2009 is ook prima wat ons betreft.



- Even voor de duidelijkheid: Microsoft's **Halo Wars** stond sowieso nooit in de planning voor 2008 en die zien we dus gewoon in 2009. Net als **Forza 3**, hoewel Microsoft best een racer op de Xbox 360 kan gebruiken dit najaar.



- Voorts moeten wij nog maar zien of **GTA Chinatown Wars** nog wel dit jaar op de DS uit gaat komen.



- Het was al officieel bekend maar we melden het toch nog even: ook **Operation Flashpoint 2** gaat naar 2009 toe.



GAME-EVENT MANIE

Men gaat momenteel helemaal los in game-event land en dan hebben we het niet alleen over ons eigen landje waar de gamer verwend wordt met maar liefst twee events (HME en Firstlook) ook in het buitenland zijn game-events hotter dan ooit.

Neem nu Duitsland waar een aantal steden zwaar ruzie maken om de (Leipzig) Games Convention te mogen organiseren. Leipzig zegt de rechten te hebben, maar ook München en Keulen gooien hun geld en charmes in de strijd. Je moet niet raar staan te kijken als er straks twee beurzen bij onze Oosterburen ontstaan.
En als je denkt dat de organisatie van Leipzig nu in zak en as zit... Niet echt. De organisatie denkt er namelijk over om een soortgelijke beurs in Noord-Amerika te houden.
Waar de immer bescheiden Yankees er blind van uitgingen dat dit dan in de VS zou gaan gebeuren, en wij met z'n allen hoopten dat het Mexico zou worden, lijkt Canada de grootste kans te maken.
En dan heb je nog altijd de E3. Ook die beurs beweert met droge ogen volgend jaar weer van de partij te zijn. Waarschijnlijk dan alleen nog maar met twee demopods in het toiletgebouw. Helemaal nu New York roept dat zij de nieuwe E3 willen gaan neerzetten...
En wij, ach, we don't give a shit. Het is allemaal goed voor onze airmiles, en hoe meer landen we kunnen bezoeken, hoe toffer. Alleen Niels wordt er niet vrolijk van. Hij moet steeds al die tickets, hotels en drankrekeningen betalen.





Xbox Live bezitters stemmen Obama

In het kader van een potje onzin nieuws, een potje onzin nieuws.

Een Amerikaanse website heeft een enquête gehouden onder regelmatige gebruikers van Xbox Live en hen de vraag gesteld of ze op Obama of McCain zouden gaan stemmen.
43% koos voor Obama, terwijl 31% voor de Vietnam-tijger ging. Of de resterende 26% voor de MasterChief heeft gestemd, werd niet verteld.



COMMENTAAR

ENSEMBLE STUDIOS SLUIT HAAR DEUREN

ZIJN ZE BIJ MICROSOFT GEK GEWORDEN?


JAN

Ik dacht eerst dat het weer Microsoft bashing was toen ik hoorde dat Ensemble Studios zijn deuren zou sluiten, maar uiteindelijk gaf men het zelf toe: wanneer Halo Wars verscheept is, zal de studio haar laatste game gemaakt hebben. Ik las het bericht opnieuw en opnieuw en ik kon het niet geloven.
Het officiële statement van Microsoft luidt als volgt:
"Microsoft has decided to close Ensemble Studios following the completion of Halo Wars. After the closure, the Ensemble leadership team will form a new studio and has agreed to provide ongoing support for Halo Wars as well as work on other projects with Microsoft Game Studios.
The team at Ensemble has made invaluable contributions to the games industry with their Age of Empires and Age of Mythology games and with the highly anticipated release of Halo Wars.
This was a fiscally-rooted decision that keeps MGS on its growth path."
Bah, ik word hier kotsmisselijk van, en bovendien snap ik er werkelijk geen jota van. De Age of Empires serie is een klassieker, een mijlpaal, een blauwdruk voor een genre en tot op de dag van vandaag succesvol met meer dan twintig miljoen verkochte exemplaren. Waarom zou je zo'n successtudio sluiten?
En dan de timing; Halo Wars is nog niet eens af en dan kom je met zo'n bericht. Lekker sfeertje zal daar nu heersen bij Ensemble. De beslissing schijnt ingegeven te zijn door fiscale motieven. Anders gezegd, Ensemble Studios werd te duur en Microsoft schrijft deze "kostenpost" maar wat graag af.
Tja, 4.3 miljard dollar winst in het vierde kwartaal is ook een beetje mager, natuurlijk.
Toegegeven, er wordt een nieuwe studio gevormd en veel van de stafleden mogen zowaar bij Microsoft intern aan de slag, maar hier klopt toch echt iets niet. Het bedrijf dat als taak heeft de PC game-industrie te redden, is hard bezig de PC gamers keihard in de steek te laten.
Games for Windows is een flop, Live voor Windows, waarmee Xbox 360 en PC gamers tegen elkaar konden spelen, is een flop. Nieuwe Microsoft PC games staan niet in de planning, en Gears of War 2 en Halo 3 voor PC zullen er waarschijnlijk nooit komen.
Kortom: Microsoft keert zijn rug naar de PC achterban en sluit de deuren van een getalenteerd bedrijf dat ons het prachtige AoE, AoE II en AoE III bracht, alsook mijn alltime favorite Age of Mythology.
Het doet pijn, en for the record: ik ben het er hartgrondig mee oneens. Snif!
JAN

METRO 2

De Oekraïense ontwikkelaar 4A Games hield onlangs haar nieuwe first-person shooter Metro 2033 ten doop. Als enige uit de Benelux was Jan aanwezig met kladblok, pen, laptop en taperecordertje...

De baklap! Hoe haal je het in je hoofd? Heb je als een van de weinige Europese journalisten exclusief een behind closed doors sessie met een nieuwe game van THQ, kom je te laat op je afspraak! Ik heb het over het gedrag van een Duitse collega die in plaats van 13:00 uur, om 13:25 aan kwam zetten.

spel. De zenuwachtige gezichten van de pr dames en heren die om de minuut op hun horloge kijken. De opgewonden spanning van het ontwikkelteam dat eindelijk hun kindje aan de wereld mag tonen. De medejournalisten die wippend op hun stoeltje nogmaals checken of hun opnameapparaatje wel op



"SFEER LIJKT EEN VAN DE BELANGRIJKSTE TROEVEN VAN DEZE GAME TE WORDEN."

Nu ben ik zeker geen heilige waar het gaat om op tijd komen of deadlines halen [je meent het - Ed] , maar als ik een exclusieve first look van een game heb, sta ik vooraan. Dat maakt beursbezoeken en perstrips nu juist zo leuk. Voor het eerst kennismaken met een gloednieuw stand-by staat. De voelbare spanning in het zaaltje. Ik weet zeker, dat verveelt nooit.

GEBOREN ONDER DE GROND

Toen die Germaanse geitenbreier eindelijk aan kwam kakken, waren we precies een kwartier bezig met de presentatie. Snelle rekenaars weten dan dat de presentatie dus om 13.10 uur begon. Het spel zelf speelt zich grofweg een dikke dertien miljoen minuten na het tijdstip van de presentatie af... in het jaar 2033, in Moskou. Of, beter gezegd, onder Moskou want een nucleaire oorlog heeft ervoor gezorgd dat het leven bovengronds onmogelijk is geworden.

Als het spel begint leven de 'survivors' van die allesverwoestende oorlog dan al twintig jaar in de metrogangenstelsels van de Russische hoofdstad... de enige plek die veiligheid biedt tegen de giftige atmosfeer en de straling boven de grond.

Het gangenstelsel van de metro is veranderd in een soort van ondergrondse stad met verschillende subculturen en inwonersgroepen. Mensen hebben er hun thuis gemaakt, kinderen zijn ondergronds geboren zonder ooit een blauwe hemel te hebben gezien en primitieve vormen van economie en voedselvoorziening houden de bewoners in leven.



METRO WEETJES

- De metro van Londen is de oudste ter wereld: de eerste lijn werd geopend in 1863. Het diepste punt van de metro in de Engelse hoofdstad vinden we op de Northern Line op dik 67 meter onder de grond.
- De metro van New York is met een netlengte van 368 kilometer een van de grootste metronetwerken ter wereld en bedient vier van de vijf "boroughs" van New York City: Manhattan, The Bronx, Brooklyn en Queens.
- In het jaar 2010 zal er een totaalbedrag van 80 miljard yuan (8 miljard euro) zijn uitgetrokken voor de aanleg van het metrostelsel in Peking. Naar verwachting zal dit openbaar vervoersysteem rond 2015 uit zijn gegroeid tot het meest uitgebreide metrostelsel ter wereld.
- De metro van São Paulo in Brazilië is in gebruik sinds 1974 en vervoert (inclusief voorstedelingen) maar liefst 3 miljoen reizigers per dag. De metro heeft een lengte van 61.3 km, samen met de voorstadlijnen is dat 260.8 km. Uitgedrukt in het aantal passagiers dat per jaar een kilometer van de metro gebruikt (10.2 miljoen) is de metro van São Paulo de meest intensief gebruikte metro ter wereld na die van New York.
- Ook het metrosysteem van Tokio mag er zijn. Het heeft 12 lijnen en

033







Omdat sommige docenten zich niet in de hand konden houden tijdens de bonte avond, liep het schoolkamp van Groep 8 van Basisschool De Vlieger uit Purmerend helemaal uit de hand.

DOOLHOF

Maar ook bovengronds is er leven. Nou ja, leven… Gemuteerde monsters, beter bekend als The Darkness, schooieren daar rond. Het erge is dat deze slijmerige gedrochten steeds vaker in de gangenstelsels opduiken. De beeldvullende misbaksels kennen geen genade en de "metro-bewoners", of wat daar van over is, worden bedreigd met uitroeiing.
Aan de speler - in de rol van de jonge, maar dappere Artem - om het doolhof van gangen te doorkruizen en Polis te bereiken, het centrum van de metro. Daar dien je de bevolking te waarschuwen voor een op handen zijnde aanval van The Darkness en kun je tegelijkertijd checken hoe het zit met de volksverhalen over het orakel dat er zou huizen.

MISTROOSTIG

Spanning en sensatie dus in deze postnucleaire horror-shooter die qua look en feel nogal wat overeenkomsten vertoont met S.T.A.L.K.E.R. Niet zo vreemd, want een groot deel van het ontwikkelteam dat al sinds 2006 werkt aan Metro 2033, is oorspronkelijk afkomstig van S.T.A.L.K.E.R.-maker GSC Game World.

We weten allemaal hoe moeizaam de ontwikkeling van die game verliep. Nog tijdens het maken van S.T.A.L.K.E.R. stapte een deel van de GSC crew op om 4A Games te starten en aan Metro 2033 te gaan werken.
Het gevolg is dat je opnieuw een mistroostige, depressieve sfeer voelt wanneer je in het spel zit. Natuurlijk is een lekkende,



wordt dagelijks gemiddeld door 7,8 miljoen mensen gebruikt.

- De Noord/Zuidlijn is de veelgeplaagde metrolijn in aanleg in Amsterdam. De lijn begint in Amsterdam Noord en gaat dan onder het centrum van Amsterdam door naar station Zuid. Oorspronkelijk voorzag men een opening van de lijn in 2011, maar als gevolg van allerlei tegenvallers, waaronder problemen bij de werkzaamheden onder het Centraal Station, is de verwachting dat de lijn pas in 2015 zal zijn voltooid. Inmiddels zijn de kosten al drie keer zo hoog als oorspronkelijk begroot.

roestige metro met rochelende bejaarden, warm ingepakte soldaten en knipperende lampjes geen plek voor een reclame voor Sunweb, maar spellenmakers uit het Oostblok weten als geen ander hun eigen verval en mistroostige omgevingen om te zetten in overtuigende spellocaties.
De sfeer in de game doet aanvankelijk erg denken aan de film Enemy at the Gates, en dan met name die verscholen barakken waar Russische sluipschutters zich schuilhielden en van waaruit ze iedere dag naar hun spots kropen om Duitsers op de korrel te nemen. Maar het blijkt dat toch ook het dagelijkse leven in het Oostblok (uit heden en verleden) als inspiratie heeft gediend. "De metro uit het spel oogt eigenlijk niet eens zo heel verschillend van de metro tegenover de flat in Kiev waarin ik woon", grapte de spelproducer nog. Ik betwijfel echter of het echt een grapje was...




Een makelaar zou zeggen: "ideale woonruimte om helemaal naar eigen inzicht in te richten".



GEMUTEERDE APEN

Terug naar het spel. Onder de grond, omringd door de tinten roestbruin en grauwgrijs, is iedere dag een gevecht om te overleven. Dat gevoel krijg je als speler in ieder geval direct.
Jij maakt deel uit van een groepje soldaten dat af en toe de stoute schoenen aantrekt om naar de oppervlakte te gaan op zoek naar eten, drinken, brandstof, wapens of andere waardevolle zaken.
Je kunt er natuurlijk donder op zeggen dat het tijdens een van die uitstapjes 'naar boven' een keer helemaal misgaat, en tijdens de demo duurt het dan ook niet lang of ons groepje van drie man komt oog in oog te staan met een soort gemuteerde aap. Dat oog in oog staan is ons geluk, aangezien deze wezens niets doen zolang je ze maar recht aankijkt, en je ze niet agressief benadert.
Begin je te schieten of kijk je even de andere kant op, dan storten ze zich meteen op jou. Natuurlijk maakt een medesoldaat een fout en belanden we in een hevig gevecht. Nadat de bende apen met de nodige moeite is neergeknald en levenloos op de grond ligt, spurten we snel verder. Twee ruimten verder horen we een oorverdovend gekrijs dat van boven ons komt. Een lomp beest met enorme vleugels heeft ons vanuit de nok van een vervallen stationshal in de smiezen gekregen en neemt een duikvlucht richting een van onze kameraden.
De arme ziel wordt gegrepen maar het beest laat hem eenmaal in de lucht naar beneden vallen. We schieten onze wapens leeg op het monster dat door een kapot raam naar buiten vliegt. Onze kameraad is zwaargewond en een andere soldaat (en soort van mentor voor de speler) neemt hem op zijn rug. Samen gaat iedereen weer terug naar het basiskamp maar de speler mag nog even op onderzoek uit... alleen. Slik.



DMITRY GLUKHOVSKY

Een deel van het verhaal van Metro 2033 is gebaseerd op de gelijknamige culthit van Dmitry Glukhovsky. Deze Russische journalist en correspondent schreef zijn verhaal in episoden op het internet en die zijn in 2007 gebundeld tot boek. Van het boek zijn inmiddels al 300.000 stuks verkocht.



GASMASKERS

Opvallend is dat Metro 2033 nu al een voordurend voelbare spanning weet op te wekken omdat je constant het gevoel hebt dat er monsters op de loer liggen. Op monsters schieten in benauwde ruimten is al zo oud als Doom en Quake, maar in die games is het vooral de continue stroom vijanden die je alert houdt. In Metro 2033 tref je regelmatig omgevingen aan zonder vijanden, maar net op het moment dat je denkt dat de makers een rustig spelmoment hebben ingebouwd, word je verrast door een gedrocht dat zich vanuit een andere ruimte door een gat in de muur naar binnen tracht te wurmen. Scripted weliswaar, maar het schrikeffect is er niet minder om.
Zo incorporeert Metro 2033 op slimme wijze elementen van survival horror games in haar first-person shooter. Sowieso is Metro 2033 geen rechttoe, rechtaan schietspel. Dit wordt bijvoorbeeld geïllustreerd door een ander interessant spelelement: de filters van je gasmasker. Vanwege de straling en de vervuiling kun je maar een bepaalde tijd bovengronds blijven. Op den duur raken de filters van je gasmaker namelijk vol met troep en begin je moeite met ademen te krijgen.



De Limburgse Twirlgroep 'Loa ma valluh' was het duidelijk niet eens met het oordeel van de jury.

Dit wordt visueel gemaakt doordat de randen van het scherm steeds heftiger beginnen te flikkeren. Gaandeweg in het spel kun je nieuwe filters kopen zodat je langer bovengronds kunt wandelen, en nog later kun je zelfs betere gasmaskers scoren.
Het voorbeeld van het gasmasker laat zien dat Metro 2033 eveneens flirt met het RPG genre, waarbij munitie de rol van geld heeft overgenomen. Kogels betekenen kans op overleven en dus kun je met kogels alles kopen.

KOGELS ALS KREDIET

Aardig is dat de verschillende metrostations in Metro 2033 staan voor verschillende facties en groeperingen. Zo stuit je op communisten, een religieuze sekte, groepen die naar democratische beginselen leven en totalitaire splintergroepen. Sommige groepen zijn vriendelijk, andere terughoudend en weer anderen agressief.
Naast monsterlijke wezens, vind je dus ook menselijke tegenstanders op je pad, en dat voelt als een welkome afwisseling.
Op een soortgelijke manier maakte ook in Half-Life de combinatie van menselijke soldaten en monsters/zombies de gameplay extra boeiend.
Daarnaast zorgen de verschillende stations voor verschillende economieën. Een gasmaskerfilter kan in station A veel duurder zijn dan in station B. Door allerlei voorwerpen te verhandelen, verdien je bovendien een zakcentje (of beter gezegd, een zakkogeltje) bij, en kun je tegelijkertijd je wapens upgraden en je uitrusting aanpassen.
Dit RPG/economie model zorgt ervoor dat je tussen de verschillende stations heen en weer kunt reizen, maar je kunt tegelijkertijd ook de verhalende missies afwerken.
Wil je echter slagen dan zul je vroeg of laat toch gebruik moeten maken van het economische model dat onder de oppervlakte van de game huist.

SFEER

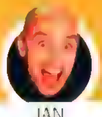
Metro 2033 heeft op mij een positieve indruk achtergelaten, al werd ik nu ook niet meteen helemaal weggeblazen. De engine achter het spel staat zijn mannetje en zorgt voor een hoop sfeer en dat lijkt toch wel een van de belangrijkste troeven te worden van deze game.
De monsters die getoond werden waren lekker agressief maar echt waanzinnig eng vond ik ze nog niet. Maar die depressieve Russische vibe en de 'Op Hoop Van Zegen' missies spraken me zeker aan.
Nu maar onze vingertjes kruizen dat 4A Games de lessen van S.T.A.L.K.E.R. geleerd heeft en de game binnen een acceptabele tijd weet af te ronden.



VERWACHTING

Metro 2033 huisvest een aantal interessante spelelementen die je niet zo vaak in first-person shooters tegenkomt. De totale ervaring zal wat rechtlijniger en traditioneler aanvoelen dan bij S.T.A.L.K.E.R. het geval was, maar dat is misschien maar goed ook: dan kunnen we deze ontegenzeggelijk sfeervolle game tenminste volgend jaar gaan spelen!

+ Het spel druipt van de sfeer.
+ RPG elementen.
+ Economiesysteem.
+ Verschillende facties.
− A.I. en animaties monsters vragen nog wat aanscherping.
− Hopelijk gaat de afronding van deze game wat voorspoediger dan met S.T.A.L.K.E.R.


JAN

METRO 2033
PC / PS3
4A GAMES / THQ
2009

GEARS OF WAR

Ken je het verhaal van JJ die naar Londen ging om Gears of War 2 te spelen? Nee? Hij werd helemaal gek!

Soms heb je zo'n moment dat je beseft dat je 'one lucky son of a bitch' bent. Dat gevoel had ik onlangs toen ik in Londen vijf uur lang met de singleplayer van Gears of War 2 aan de slag mocht.
Gears of War 2 gaat namelijk een legende worden. De game zal miljoenen keren over de toonbank gaan, en zal in de top 10 van beste games ooit op de 360 terechtkomen. En ik heb die game nu al gespeeld, terwijl de rest van de wereld er nog tot 7 november op moet wachten.
Ik weet wat je gaat meemaken straks. Ik weet hoe je gaat reageren als je tientallen Locust op je af ziet stormen. Ik weet wat voor vette hit de nieuwe 'Horde' co-op mode gaat worden.
Oké, met al die kennis peuter ik geen extra hypotheek los bij de bank, ik versier er geen chick mee en zal ook niet scoren in de doorsnee kroeg, maar het voelt wel fijn.

ASOCIAAL

Voor ik begin vraag ik wel begrip voor het feit dat het vrijwel onmogelijk is de ongekende schoonheid en power van een game die echt tot op de puntjes klopt, exact te beschrijven.
Het moet ongetwijfeld een grappig gezicht zijn geweest om mij te hebben zien spelen in dat hotel. Over het algemeen ben ik erg laconiek. In tegenstelling tot een Wouter en een Jan ga ik niet gillen als ik een mooie game zie. Ten eerste zit dat niet in mijn aard en ten tweede ben ik in het verleden te vaak gefopt door mooie filmpjes en opgepoetste stukjes gameplay.
Maar vanaf het moment dat ik door Clifford (je mag geen Cliffy meer zeggen) hoogstpersoonlijk aan een Xbox 360 werd gekoppeld, een controller in mijn klauwen kreeg gedouwd en het openingsfilmpje van de eerste Act zag, viel m'n bek open. Om ruim een uur later, toen de eerste twee levels klaar waren, pas weer dicht te gaan.
Ik was totaal van mijn stuk gebracht. Als je dacht dat Gears of War mooi was, goed in elkaar zat en brute gameplay bracht, dan heb je deel 2 nog niet gezien. Dit wordt



"DIT WORDT ZO'N SPEL WAAR IEDEREEN HET MAANDEN OVER GAAT HEBBEN."







Ondanks dat hij vanwege de opwarming van de Aarde ontslagen was als rayonhoofd, zwaaide hij er met z'n ijsdiktemeter nog even enthousiast op los.

HORDE

Als gamers zeuren over het feit dat een game te duur is, dan geef ik ze regelmatig gelijk. Games bieden vaak niet de content die je voor dik 60 euro mag verwachten. En dat zuigt.
Met Gears of War 2 ga je dat probleem niet krijgen. Ten eerste is de singleplayer langer (Clifford zwoer dat met zijn hand op zijn hart) en extreem bruut, je kunt de game weer co-op met z'n tweeën spelen (maar nu hoeven de twee gamers niet dezelfde moeilijkheidsgraad hoeven in te stellen!), de multiplayer is extreem uitgebreid en gaat Xbox Live na 7 november domineren en dan is er nog de five-player co-op mode genaamd Horde.
Horde wekt simpel. Je bent met z'n vijven en krijgt horde na horde Locust over je heen. En elke horde is weer lastiger te verslaan. Het klinkt simpel, maar juist die simpelheid maakt het zo bruut. Samen met een paar collega's had ik 't in een dik uur gered tot level 18. En dan wordt het echt vet lastig en móet je als team samenwerken om de Locust die van alle kanten op je afkomen, te verslaan. Het is gewoon ongegeneerd knallen en vechten tot je een ons weegt. Als ik vertel dat team Epic zelf tot level 50 kwam, de boel ook nog eens op tijd en punten gaat, en dat level 50 niet het eind is, dan denk ik dat je wel snapt hoe groot Horde online gaat worden.

2

JJ WORDT GEK

INTIEM GEWELD

Ondanks het feit dat GoW2 meer open omgevingen heeft met hordes Locust, wilde Clifford B. niet dat de game een soort 'schiet-je-opponent-van-een-kilometer-afstand-neer' game zou worden. En om die meer epische battles te counteren, bedacht Clifford de term 'intimate violence'. Het werkt even simpel als bruut. Als je een Locust verwondt, dan kruipt ie kreunend over de grond. Loop je vervolgens op hem af (en een echte man doet dat), dan kun je met drie knoppen van je controller er drie verschillende gore finishing moves uit drukken. Zo kun je iemand à la K1 helemaal met je knuisten kapot rammen of gewoon even met je laarzen z'n kop er af schoppen.

net als Call of Duty 4, een asociale game. Asociaal voor al die andere developers die gewoon nooit aan de kwaliteit van dit epische drama zullen kunnen tippen.

GEEN RUST

Allereerst waren daar de graphics. Die blazen je van je sokken. GoW2 is gedetailleerder, bruter, heftiger en de omgevingen zijn veel meer open en meer episch. Epic heeft de Unreal 3 engine nog verder op weten te rekken zodat ze nu ook bewegend water, brokstukken, diepere vergezichten en grotere groepen vijanden kunnen produceren.
En dus werd ik al vrij snel tijdens een rit op een gigantisch voertuig geconfronteerd met tientallen Locust die uit de grond opdoken. Die pakkende scène liet bovendien nog een verandering zien: het speltempo van GoW2 ligt namelijk bizar hoog. Filmpjes en stukken gameplay wisselen elkaar in razend tempo af. En als je aangevallen wordt, dan is dat van alle kanten. Vanaf de grond, door Brumaks, de Scorge en vanuit de lucht waar Locust om je heen vliegen. En als je dan nog rustig kon mikken... Maar nee, ook die 'rust' gunt Epic je niet.
Het voertuig waarin ik me bevond, werd door andere voertuigen gebeukt en had ook nog eens te maken met de hobbels in de weg; dus ik vloog in realtime van links naar rechts. En dat is niet handig, want aan het eind van deze sectie moet je het voertuig naast je hebben verslagen, anders ga jij de afgrond in en de vijand over de brug, terwijl dat dus andersom moet zijn. Zonder twijfel een van de meest heftige game fragmenten die ik ook heb gespeeld. Het zweet stond op mijn voorhoofd. En level na level gaat het zo door.

ZIEK

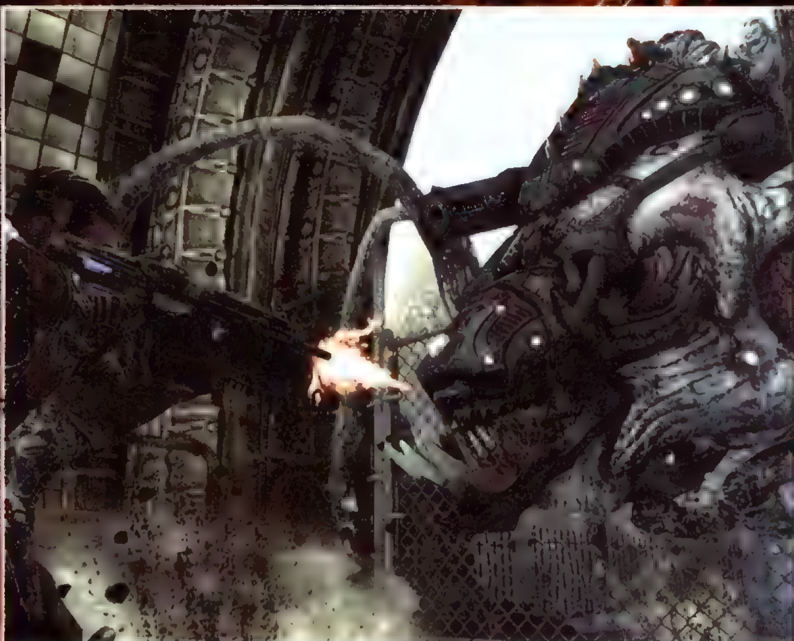
Maar er is meer. Het coversysteem werkt beter (je kunt veel sneller uit cover komen, waar dat in deel 1 nog wel eens stuntelen was), het bloed spat echt bizar hard alle kanten op, de A.I. van de Locust is prima, de balans tussen de kleinschalige gevechten in de puinhopen en de meer epische buitenstukken werkt goed, je krijgt nog meer brute wapens tot je beschikking zoals een vlammenwerper en een gifgranaat, en het zieke brein van Clifford heeft weer een aantal nieuwe vijanden ontworpen zoals de Scorge, een beest met een enorme drilboor als arm.

WEGGEBLAZEN

Dit was een van de beste trips die ik ooit meegemaakt heb. Terwijl er geen fancy shit te doen was. Vliegtuig uit, game spelen, vliegtuig in. Maar Gears of War 2 blies me weg. Ik heb pas een paar levels gespeeld en er zijn er dus nog veel meer, maar ik durf de Gold Award nu al te bestellen.
Dit wordt zo'n spel waar iedereen het maanden over gaat hebben. Na 7 november weet je dat ik gelijk heb.

EMOTIE MAG

Clifford B. wilde de verhaallijn van Gears of War 2 zowel "epic als intimate" houden. En dus biedt deel 2 naast het hoofdverhaal waarin de Locust complete steden de aarde in zuigen, ook ruimte voor persoonlijke sores.
Dominique is namelijk zijn chick kwijt dankzij de Locust en wil haar logischerwijs terugvinden. En omdat die zoektocht nogal moeizaam verloopt, komt het soms voor dat het Dominique allemaal teveel wordt en hij flink flipt. Waarop Marcus zegt dat ie "alles begrijpt en hij maar even wat tijd voor zichzelf moet nemen".
Ik moest even wennen aan deze vorm van emotie, maar het zit goed in het spel verwerkt. En dus mag het, zolang Marcus maar geen androgyne trut gaat worden die sandalen draagt en met de Locust wil praten over hun innerlijke agressie.


De developers hebben vast en zeker regelmatig met de SPORE-creator gestoeid.

VERWACHTING

Ik heb nu al medelijden met developers die een shooter uitbrengen rond dezelfde tijd als Gears of War 2. Die worden gesloopt!

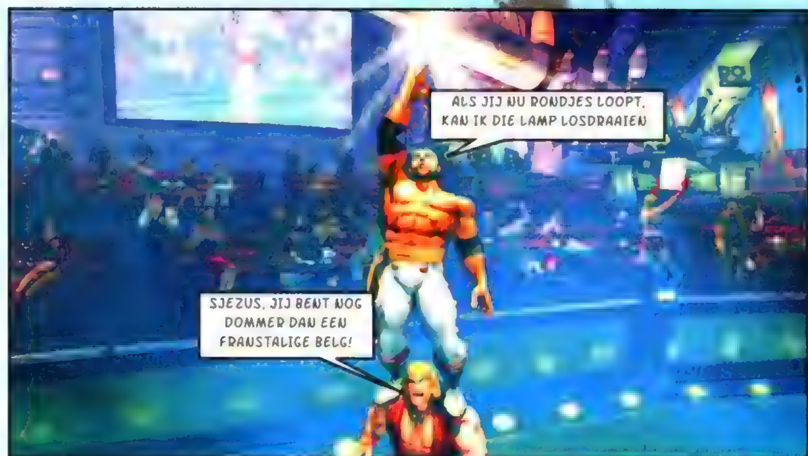
- Beter Gears of War.
- Grotere battles.
- Kiezelhard en loeisnel.
- Hier kun je maanden mee spelen.


JJ

GEARS OF WAR 2
XBOX 360
EPIC / MICROSOFT
7 NOVEMBER 2008

STREET FIGHTER

In Leipzig was Steven drie dagen gescheiden van zijn geliefde Soul Calibur 4. En terwijl zijn arme game thuis op hem lag te wachten ging de viespeuk ook nog eens vreemd met Street Fighter IV... gewoon midden op de beursvloer! Laten we maar hopen dat niemand hem gezien heeft.



Ik heb door het spelen van MMO's tegenwoordig minder tijd om andere games te spelen, en een spel moet dus echt van goede huize komen om mijn aandacht vast te houden. Onlangs heeft Soul Calibur 4 mij echter duidelijk gemaakt dat fighting games mij nog net als vroeger in hun greep kunnen houden. Terwijl bepaalde genres die ik een warm hart toedraag mij tegenwoordig minder boeien (omdat deze voornamelijk visueel zijn geëvolueerd sinds de introductie van 3D gameplay) blijken fighting games beter tot hun recht te komen dan ooit tevoren. Online matches zijn als een soort drugs voor mij. Ik krijg er een enorme kick van, op een soortgelijke manier als de arena gevechten van World of Warcraft. En de gameplay van vechtspellen in combinatie met de kant en klare personages blijkt voor mij de perfecte afwisseling te zijn op mijn MMO (PvP) avonturen.
Ik speel al enkele maanden niets anders dan Soul Calibur 4, en met Street Fighter IV in het verschiet, zal ik voorlopig niets te kort komen op fighting game gebied.

2D

Natuurlijk zijn er aanzienlijke verschillen tussen een game als Soul Calibur en Street Fighter. Soul Calibur is een perfect voorbeeld van de diepe gameplay die 3D fighting games vandaag de dag siert. Street Fighter is op zijn beurt weer het hoogtepunt in 2D gameplay wat betreft fighting games.
Je bent toch niet verbaasd mag ik hopen? Had ik nog moeten uitleggen dat Street Fighter IV ondanks de waanzinnige 3D graphics in essentie gewoon een 2D fighting game is? Nou bij deze. De actie van het vierde deel speelt zich op een tweedimensionaal vlak af en het tempo van de gevechten ligt nog even hoog als bij zijn voorgangers.
Persoonlijk heb ik dit soort gameplay nog niet ervaren in een online omgeving (ook al is dit op papier al de zesde Street Fighter game die online kan), maar ik kan je verzekeren dat ik dat met dit vierde deel dubbel en dwars goed zal maken. Sowieso zijn er bepaalde elementen die zullen bijdragen aan een geslaagde online ervaring. Waar de character creation mode en het verhogen van het level van jouw account bij Soul Calibur 4 twee trekpleisters zijn, zullen in Street Fighter IV items vrijgespeeld kunnen worden en zul je op een bepaalde manier een indicatie van je prestaties online kunnen krijgen.
Natuurlijk is (ondanks mijn overmatige aandacht voor het online gedeelte) de offline Versus mode net zo belangrijk als de online mogelijkheid, en daarbij geeft diezelfde Versus mode vanzelfsprekend een perfecte indicatie voor het vermaak dat Street Fighter IV op de lange termijn zal bieden. Des te beter dat ik op de Leipzig Games Convention uitgebreid andere spelers rond heb kunnen meppen.
De gameplay is gebaseerd op gevechten tegen andere spelers en de versie van Street Fighter IV die ik in Leipzig speelde, smaakte naar meer.

FIGHT

Een aantal dingen valt meteen op zo gauw je de controller in je handen hebt en de welbekende stem 'fight!' roept.
Zoals ik in mijn First Look een aantal nummers terug al schreef, heb ik ondanks de belachelijke hoeveelheid tijd die ik aan de eerste Street Fighter delen heb besteed, de serie al lange tijd met rust gelaten. Toch blijft de gameplay zo trouw aan de basis dat ik meteen met de game wegliep.
Ik speel altijd met Ken en het uitvoeren van de Hadoken, Shoryuken en de Tatsumaki verliep zonder problemen, los van kleine worstelingen met de controller (zie kader).

"STREET FIGHTER IS BACK BABY!"



IV

STEVEN VECHT OP STRAAT



Ook het timen van sprongen en smijten met tegenstanders voelde vertrouwd.
Nostalgie of niet, de updates van bekende omgevingen en muziekjes doen het helemaal voor mij. Natuurlijk is het nog even leuk als altijd om Street Fighter II te spelen, maar een update van mijn geliefde fighting game die de techniek met twee handen de 21e eeuw in sleurt, ontvang ik met open armen. En dat de techniek gemoderniseerd is, zal niemand zijn ontgaan.

KWALITEIT

Ik heb reeds eerder de fraaie graphics bezongen maar ik heb er geen problemen mee deze unieke beelden nogmaals een pluim te geven. De kleurrijke omgevingen zien er live nog beter uit dan op de screenshots, evenals de vechters zelf. De look en feel van het bekende gezelschap is absoluut behouden gebleven, terwijl de character models tegelijkertijd rijkelijk zijn bedeeld op het gebied van polygonen.
Ik heb op de Games Convention ieder vrij moment een bezoekje aan de Capcom stand gebracht, maar zelfs na een minuutje spelen was al duidelijk dat de kwaliteit van het tweede deel absoluut wordt gewaarborgd door Street Fighter IV. Street Fighter is back baby!



CONTROLLER PROBLEMEN

Dat de huidige hardware het fighting genre alleen maar ten goede is gekomen, zal ik beamen, maar voor de ontwikkeling van de controllers geldt eerder het tegendeel.
Met de PS3 controller kan ik nog wel redelijk overweg, los van de crappy onderste schouderknoppen. De D-Pad van de 360 controller trek ik echter niet, zeker niet in combinatie met een fighting game waarin je veel kwart en halve draaicirkels moet invoeren.
Inmiddels heb ik adapters van het internet afgeplukt waarmee ik zowel op mijn PS3 als op mijn 360 naast muis en toetsenbord ook een oude PS of PS2 controller kan hangen. Ik speel dus weer met de old school grijze joypad van de originele PlayStation waar niet eens een analoge knuppel op te vinden is.
Natuurlijk zijn er ook goede Arcade Sticks op de markt dus er is geen tekort aan alternatieven. En dat is maar goed ook, want van de huidige controllers word ik bij het spelen van fighting games niet vrolijk.

FOCUS ATTACKS

De gameplay voelt zo vertrouwd dat het in eerste instantie makkelijk beuken is zonder je bezig te houden met de nieuwe gameplay elementen. Toch zijn die vernieuwingen er wel degelijk.
Naast de standaard combo's zijn er krachtige Super en Ultra combo's, die de inhoud van de aanwezige Super en Ultra meter opsnoepen. De Super moves open je door aanvallen uit te voeren en de Ultra moves open je door klappen op te vangen.
Opvallend zijn de Focus Attacks. Door twee knoppen tegelijk in te drukken kun je een aanval opvangen en, afhankelijk van de tijd dat je de knoppen ingedrukt houdt, een krachtige counter aanval uitvoeren.
Het Counter systeem uit Dead or Alive heb ik altijd erg sterk gevonden, dus een simpele versie die het tij plotsklaps kan keren, zou ik in Street Fighter erg waarderen.




Eindelijk eens een snelle Honda.



VERWACHTING

Met Street Fighter IV gaat het helemaal goed komen. Wat verbeterd kon worden, is verbeterd en al het goede is behouden.

+ Schitterende graphics met een old school feel.
+ Heerlijke snelle gameplay met een old school feel.
- Moderne controllers zonder old school feel.
- Wachten tot de game uitkomt, terwijl Japanse Arcade bezoekers al aan het oefenen zijn.


STEVEN

STREET FIGHTER IV
PC / PS3 / XBOX 360
CAPCOM
NNB

GTA IV

Wouter denkt met een warm gevoel terug aan de mooie tijden die hij met Niko en kornuiten heeft gehad. Des te meer medelijden heeft hij met al die luitjes die trouw blijven aan hun Persoonlijke Computers en al een aantal maanden wachten tot ook zij eindelijk aan de slag kunnen met de vierde Grand Theft Auto. Gelukkig zit het wachten er bijna op...





Niko dacht dat ie geen risico liep bij die worstfabriek, maar het bleek er vol te liggen met rookworsten.

Je moet toch wel een jaartje onder een steen in Spanbroek gelegen hebben, wil je nog steeds niets te weten zijn gekomen over GTA IV. Maar als het je toch gelukt is omdat je alles graag zelf meemaakt op je grote vriend de PC, dan Kudos voor jou, je kunt bijna onder je steen vandaan komen en het licht aanschouwen.

SUPERIEUR

21 November is het zover, dan kan echt iedereen genieten van



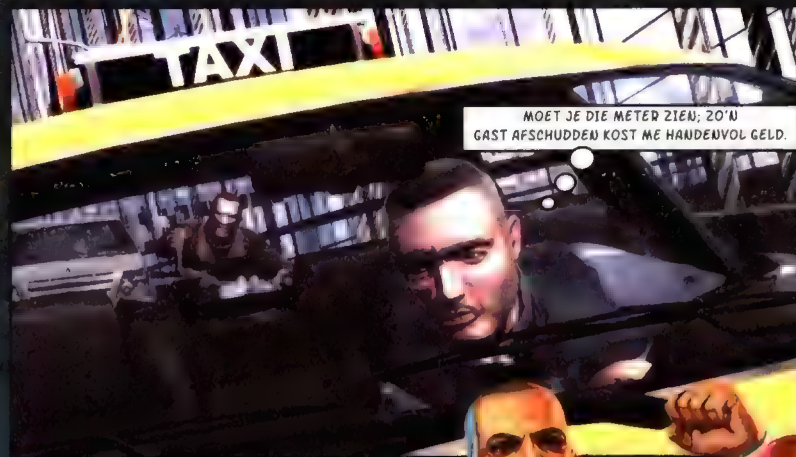
de 'nieuwe' avonturen in de Stad der Vrijheid. Gelukkig maar, want "wanneer komt GTA IV naar de PC?" moet wel de meest fikkende vraag van het jaar zijn in onze mailbox. Waarom deze vragenstellers de nieuwe free-roamer van Rockstar niet als dé gelegenheid hebben gezien om toch maar tot de aankoop van een PS3 of 360 over te gaan, is mij een raadsel maar aan de andere kant; deze stugge volhouders krijgen nu wel een superieure versie van de game.

VER KIJKEN

Ten eerste zal GTA IV PC op grafisch gebied nog meer knisperen, glimmen en glanzen. De resolutie is namelijk verhoogd naar 2560x1600 pixels en dat zijn mooie getalletjes, dacht ik zo.

Daarbij is de draw distance behoorlijk verbeterd, waardoor je, als je in een helikopter boven Alderney vliegt, zo'n beetje het reuzenrad op Firefly Island kunt zien. De demonstratie die ik bijwoonde bewees de extra grafische power omdat de game getoond werd op een schandalig grote televisie, waarop de graphics totaal niet aan kwaliteit inleverden.

De dude van Rockstar speelde de boel zelfs met een 360-controller, want daarmee is de game compatible, en alleen de nóg mooiere graphics en de ronkende computer in de hoek verraadden dat ik met de PC-versie van GTA IV te maken had.



FILMPJES FIXEN

Sinds Halo 3 heb ik tijdens het spelen van games steeds vaker de behoefte om bepaalde acties vast te leggen. Vooral in GTA IV waren sommige stunts en shoot-outs zo zeldzaam stoer dat ik er graag een filmpje van had willen fixen.

Helaas, het mocht niet zo zijn, maar je raadt het vast en zeker al na deze subtiele inleiding, met de PC-versie is het wel mogelijk. Door simpelweg op F2 te drukken neem je de laatste 30 seconden aan gameplay op en met dit beeldmateriaal kan je vervolgens lekker lopen kutten. Gooi er bijvoorbeeld een filtertje overheen of neem 180 keer 30 seconden op en maak je eigen Grand Theft Auto film!

PC-mensen, maak maar vast een dansje op de keukentafel.

MULTIPLAYER ENHANCED?

Over de multiplayer mochten de politiek correcte heren van Rocksterretje eigenlijk niets verklappen, behalve dan dat er ook wat dit betreft betere tijden op komst zijn. Zonder het daadwerkelijk letterlijk uit te spreken, gaf men aan dat de multiplayer op de PC (nog) meer modes zal hebben en dat er meer dan zestien man per potje tegelijk mee zullen kunnen doen. Maar dat hebben ze dus niet gezegd.

VERWACHTING

Maak je [illegible]

+ Betere graphics dan de console-versie.
+ Replay editor.
– Wie heeft die shit nog niet gespeeld?


WOUTER

GTA IV
PC
ROCKSTAR / TAKE 2
24 NOVEMBER 2008

DARKSIDERS: WRATH OF WAR

WOUTER HEEFT 'T EERDER GEZIEN

Dood, Oorlog, Honger en de Antichrist; de vier Ruiters van de Apocalyps zijn niet de meest frisse knakkers. Wouter vindt het desalniettemin coole lui, want hoe ijskoud moet je zijn om vrolijk galopperend op je paardje het Einde der Tijden aan te kondigen? Nee, die gasten hebben ijsballen als kloten, dat kan haast niet anders...



In Darksiders trek je de evil broek aan want je speelt met War, een van de Horsemen of the Apocalypse, en deze onheilsbrenger is geen lekkertje. Wat hij de laatste paar duizend jaar precies heeft uitgevroten weet niemand, maar aan het begin van Darksiders kan de ruiter eindelijk zijn luie reet in beweging zetten om zich bezig te houden met hetgeen waar hij al jaren voor gestudeerd heeft: de Apocalyps. Helaas gaat dit lang verwachte feestje niet zoals gepland (plannen van duizenden jaren oud zijn nu eenmaal niet zo betrouwbaar) en net als meneer Oorlog eens flink herrie wil schoppen op onze planeet, wordt hij voor de Charred Council geroepen.
Deze Council functioneert als een soort tribunaal voor de oneindige strijd tussen Goed en Kwaad en zij beschuldigen War van het beginnen van een valse Apocalyps, iets wat natuurlijk niet door de beugel kan. Daar hebben mensen namelijk last van, War!

WAAR IS MIJN PAARD?

En hoe straf je een hoofdpersoon in een third-person action adventure? Juist, door zijn powers af te nemen! Gestript van alles wat hem Oorlog maakt, moet de horseman op zoek naar een manier om zijn onschuld te bewijzen en als het ff kan zou hij zijn krachten ook graag terughebben. Nou weet iedereen dat je prinsesjes in Paddestoelenland vindt, eindbazen aan het eind van een level en powers en wapens in dungeons, en gelukkig is War hier ook van op de hoogte. Dus neemt hij wat quests aan en stapt hij de eerste de beste kerker binnen, terwijl hij zich hard probeert te herinneren waar de fuck hij zijn paard ook alweer had geparkeerd.

PUZZEL, GEVECHT, ZZZZ...

Je kunt wel zeggen dat Darksiders behoorlijk veel voorspelbare elementen in zich heeft. Niet alleen het verliezen van powers hebben we al vaker moeten doorstaan in een action adventure, ook het principe 'knop A is een lichte aanval en B een zware aanval' komt mensen met vierkante ogen en eelt op de triggerfinger waarschijnlijk bekend voor. In dit geval is de zware aanval een mep met het zwaard en de lichte een beuk met de gauntlet, maar het komt op hetzelfde neer. Natuurlijk kan je de knoppen ook een tijdje ingedrukt houden om je aanval op te laden en heb je finishing moves die uitvoerbaar zijn als je een vijand genoeg verzwakt hebt.
Daarnaast zal War de nodige puzzels moeten oplossen, eventueel met behulp van de krachten die hij terugkrijgt, en zal er vanzelfsprekend regelmatig een muurtje beklommen of een platformpje besprongen moeten worden. Niets om het originaliteitsalarm voor in te schakelen...

"NIETS OM HET ORIGINALITEITS-ALARM VOOR IN TE SCHAKELEN."

RELIGIE IS LEKKER

Verschraalde koek zou je dus denken, maar Darksiders heeft het geluk dat dit soort games er altijd lekker ingaat en er dit jaar niet zoveel in hetzelfde genre uitkomen. Bovendien lijkt er verder weinig mis te zijn met Wrath of War. De actie is lekker bruut, het stijltje fantasievol en Vigil Games heeft voor de broodnodige onderlaag gezorgd door er wat mythe en religie in te pompen. Ik bedoel, ook al worden we met z'n allen steeds minder religieus; een engeltje hier en een demoontje daar spreekt ons allemaal aan nietwaar?


Zo'n paard zou je nou Bonfire kunnen noemen...



Dansen met werpsterren.



VERWACHTING

Als War op het einde van de game alsnog doet waar hij voor kwam en de hele wereld vergaat in de laatste cutscene, dan wil ik deze game sowieso spelen.

- + Lekker choppen en rammen.
- + Een puzzeltje hier en daar.
- + De Vier Ruiters van de Apocalyps hebben ballen.
- − Standaardformule action adventure.


WOUTER

DARKSIDERS: WRATH OF WAR
XBOX 360 / PS3
VIRGIL GAMES / THQ
Q1 2009

THE END IS NIGH

Volgens de Bijbel komt Oorlog als tweede Ruiter van de Apocalyps op Aarde, rijdend op een rood paard en inderdaad torsend met een groot slagzwaard. Dus als ik die knakker in Darksiders was, dan zou ik maar even op zoek gaan naar de overwinnaar (of Antichrist) op z'n witte paard. Misschien had ie zich verslapen, maar hij had er toch echt eerder moeten zijn.



DEUS EX 3



JAN SCHIET BIJNA VOL

Na zijn bezoek aan George Lucas' Skywalker Ranch een paar maanden geleden ging Jan er gevoeglijk vanuit dat hij het hoogtepunt qua perstrips wel had beleefd dit jaar. En toen viel er volkomen onverwacht een uitnodiging voor een eerste kennismaking met Deus Ex 3 in de bus! Zelfs onze meest ervaren redacteur kreeg het bijna te kwaad...



Ik herinner me nog als de dag van gisteren dat ik een kleine tien jaar geleden naar Dallas vloog om de line-up van Ion Storm te bekijken. Sterker, ik herinner met zelfs het inleidende telefoontje nog. Toenmalig hoofdredacteur Edwin polste heel nonchalant of ik misschien wat te doen had, zoniet dan kon ik wat hem betreft wel even naar Dallas om John Romero te spreken en Daikatana te spelen. O ja, en wellicht wilde ik dan gelijk even Anachronox en Deus Ex bekijken.
Toen ik ophing heb ik letterlijk een dansje rond de koffietafel gemaakt en mijn toenmalige huisgenoot danste van enthousiasme met mij mee. Het was mijn eerste trip naar Amerika ooit en zoiets vergeet je nooit meer.
Op dat moment wist ik nog helemaal niets van Deus Ex en kon ik niet bevroeden dat het juist deze titel was die als beste uit de Ion Storm stal zou komen.

GAME OF THE YEAR

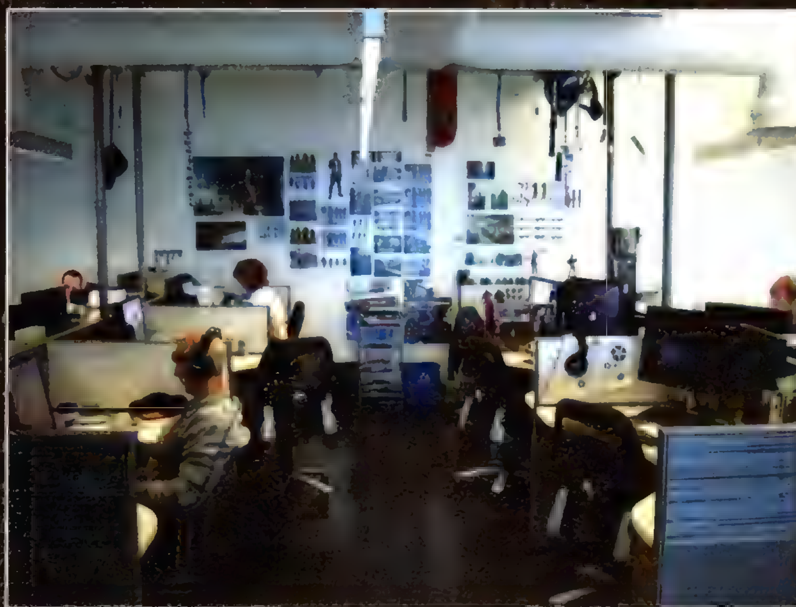
Ion Storm bestond in die tijd uit twee kantoren: een in Dallas en een in Austin. Die laatste werd geleid door Warren Spector, een totaal ander figuur dan de ietwat patserige types die er in Dallas als rocksterren op los leefden.
Tijdens de presentaties van de drie spellen in Dallas - Spector was ingevlogen vanuit Austin - viel ik direct als een blok voor Deus Ex. De mogelijkheid van de speler om verschillende keuzes te maken, de morele kwesties, de vrijheid om je eigen speelstijl te bepalen... het was voor die tijd baanbrekend.
Uiteindelijk weten we hoe het Ion Storm is vergaan. Daikatana en Anachronox werden flops, het veel te dure Dallas kantoor werd gesloten en grootheden als Tom Hall en John Romero vielen van hun voetstuk. Warren Spector daarentegen leverde met zijn team een klassieker af die vele prijzen in de wacht sleepte en alleen maar negens en tienen scoorde.

DE LEGENDE LEEFT

Dat was toen. Bijna tien jaar later zit ik opnieuw voor Deus Ex in het vliegtuig maar deze keer gaat het richting Montreal. Deze Canadese stad ken ik inmiddels op mijn duimpje dankzij de vele Ubisoft trips, maar nu ben ik uitgenodigd door Eidos dat in februari 2007 hier een gloednieuwe studio oprichtte met het doel om Eidos' schatkamer aan franchises opnieuw op de kaart te zetten.
Eidos Montreal is een "lange termijn studio" waar teams minimaal twee jaar de tijd krijgen om aan een game te werken. Het is een ontwikkelstudio waar teams nooit groter zijn dan zo'n tachtig man om betrokkenheid en overzicht te behouden.
Samen met slechts drie andere Europese journalisten was ik uitgenodigd voor een vroege blik op Deus Ex 3, de eerste nieuwe titel van "oude" franchises die opnieuw op de kaart gezet moeten worden.
Het Edios-team waar ik twee dagen lang mee omging, was enthousiast, gretig en voelde zich bevoorrecht om aan een dergelijk spel mee te mogen werken. Net zoals ik me bevoorrecht voelde daar te zijn.
Het merendeel van de teamleden bleek net als ik opgegroeid met het spel en kende de 'legacy' van Warren Spector's titel. Dat maakt de ontwikkeling van deze game des te meer een spannende, opwindende en uitdagende klus, waar heel wat druk op staat.
Fans van Deus Ex zullen deel 3 binnenstebuiten keren en hebben op diverse fora al zeer hoge verwachtingen uitgesproken. Zeker na het licht teleurstellende tweede deel: Deus Ex: Invisible Wars (zie kader).

DEUS EX 3: THE PREQUEL

Maar laat ik het hebben over Deus Ex 3, het spel dat naar ik schat nog dik een jaar in ontwikkeling zal zijn en eind 2009 het licht gaat zien.
Deel 3 is een prequel op het origineel, jawel, waarbij de 'nano augmentations' aan het lichaam vervangen zijn door semi-moderne protheses en mechanische upgrades. De reden voor een prequel is deze: om de serie opnieuw op de kaart te zetten wilde het team letterlijk opnieuw beginnen. En wat is dan een mooiere manier dan om dat met een prequel te doen?
Daarnaast wilde men een wereld creëren die geloofwaardig is en niet ver van de realiteit staat. Het spel speelt zich af in 2027 en huisvest steden, apparatuur en protheses die met een beetje fantasie over twintig jaar echt kunnen bestaan. Eidos Montreal heeft uitvoerig met diverse wetenschappers en protheseontwikkelaars gesproken en zo de nodige input gekregen over de toekomst van deze materie.
De aldus opgedane kennis heeft men gebruikt voor de verschillende mechanische augmentations van Deus Ex 3, uiteraard met gameplay fun als voornaamste doel. Maar het wordt dus nooit out of this world sciencefiction.
Het thema van Deus Ex 3 is hetzelfde als die van het origineel. Als het doel van de mens is om het beste uit zichzelf te halen, is het een kleine stap naar 'het beste van jezelf te maken'. Letterlijk. De maakbare mens en alle morele keuzes die daarmee gepaard gaan, staan dus opnieuw centraal in Deus Ex 3.





DE MAAKBARE MENS
De speler kruipt dit keer in de huid van Adam Jensen, hoofd bewaking van een bedrijf dat prothesen en upgrades voor het menselijk lichaam vervaardigt.
Op een kwade dag wordt het bedrijf waar je voor werkt overvallen door een minilegertje geheimzinnige blackops die je vrienden en collega's vermoorden en er vandoor gaan met zeer geheime informatie.
De overval heeft, zo blijkt na onderzoek, kunnen plaatsvinden doordat de dieven kennis hadden van een veiligheidsplan dat jij nota bene ontworpen had. Hoe heeft dit kunnen gebeuren? Wie heeft jouw veiligheidsplan doorgespeeld? Wat is er precies gestolen? En wie zit er achter de kraak?
Allemaal vragen die je jezelf stelt... met als gevolg een lange donkere reis door verschillende steden over de hele wereld om de onderste steen boven te krijgen. Tijdens deze reis stuit je, net als in het origineel, op diverse groeperingen en complottheorieën.
Uiteraard wilde men nog niet teveel verklappen over het verhaal, maar de toon is voor de goede verstaander al gezet.



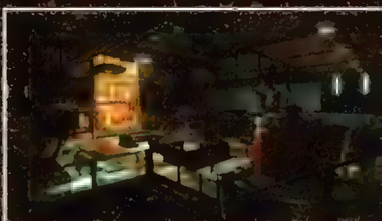


"KEUZES, KEUZES EN NOG EENS KEUZES... EN ZE HEBBEN ECHT INVLOED OP HET VERLOOP VAN DE GAMEPLAY. HEERLIJK!"









KRUIPEN & HACKEN
Het spel heeft meer raakvlakken met het origineel dan met deel 2 (Invisible Wars) en dat kan alleen maar als positief worden ervaren. Ik was dan ook aangenaam verrast om diverse ingangen (uitgangen?) van luchtschachten te zien.
Ik zag mezelf alweer kruipen door een benauwde ruimte om ongezien een of ander kantoor binnen te dringen.
Het hacken van computers en terminals is uiteraard ook weer van de partij, maar vormt nu een integraal onderdeel van de gameplay. Met andere woorden: je komt niet in een apart scherm. Terwijl je een computer hackt, speel je feitelijk een soort simpele variant van landje pik waarbij je verschillende nodes moet overrulen.
Terwijl je dit doet, kun je om je heen kijken of er niet toevallig een patrouillerende bewaker z'n ronde doet.
Zo kun je via computers sloten kraken, afweergeschut overnemen of laserbewaking in- en uitschakelen.

DE GESCHIEDENIS VAN DEUS EX
DEUS EX
In 2000 verschijnt Deus Ex, een grimmige first-person shooter en RPG hybride voor de PC waarin spelers in de rol kruipen van United Nations Anti-Terrorist Coalition agent JC Denton. Aanvankelijk begin je te spelen met als doel terreurorganisaties op te rollen die verantwoordelijk zijn voor wereldwijde chaos maar naar gelang het spel vordert, vraag je je af wie nu eigenlijk de good guys en de bad guys zijn.
Het is vooral de vrijheid van spelkeuze - schieten, hacken, sluipen - die geroemd wordt. De verschillende morele keuzes en de complottheorieën zorgen voor een aangenaam grimmige sfeer. Het spel kende een hoge replay waarde en verschillende einden. In 2002 verscheen een PlayStation 2 versie.



DEUS EX: INVISIBLE WARS
Eind 2003 verscheen Deus Ex: Invisible Wars voor PC en Xbox 360. Het spel werd redelijk positief onthaald maar kon niet tippen aan het origineel. Vooral het gegeven dat het RPG element naar de achtergrond was verdewenen en ruimte maakte voor een simpeler systeem zette kwaad bloed.



PROJECT SNOWBLIND
Project Snowblind kwam in 2005 uit en kreeg vanwege het geringe succes van deel 2 niet de naam Deus Ex mee. Snowblind is feitelijk een shooter waarbij de speler gebruik maakt van vijf verschillende nano augmentations. De game heeft weinig meer met de oorsprong van de franchise te maken.







AUGMENTATIONS GALORE

Het leukste zijn natuurlijk de verschillende augmentations waar je straks mee kunt stoeien. Het ontwikkelteam wilde niet zeggen hoeveel van deze upgrades er in totaal zijn, maar een aantal verklapten ze alvast.
Augmentations kun je indelen in de twee hoofdcategorieën Combat en Stealth en de twee subcategorieën Hacken en Social.
Als Combat augmentation kreeg ik het voorbeeld te zien van Claymore. Deze augmentation stelt je in staat op je lichaam geprepareerde bommetjes in alle richtingen te laten ontploffen. Ideale Al-Qaeda stuff. Ook erg tof is de multi-kill augmentation waarbij je, als een echte Jason Bourne, in een flits twee of drie guards in een keer uitschakelt.
Ronduit spectaculair was de Punch Wall move waarbij je een vijand lokaliseert aan de andere kant van een muur waarna je door de muur heen beukt met je mechanische vuist en de persoon in kwestie meteen uitschakelt.
Bij stealth moet je denken aan het cloaken van jezelf en leniger worden zodat je alternatieve routes kunt pakken.
De Bungee Jump augmentation stelt je (tijdelijk) in staat van hoge gebouwen te springen of als een spin via de muren naar beneden te lopen.
Als sociale augmentation werd Focus getoond waarmee je je tijdens gesprekken met andere personages kunt focussen op de omgeving om zo informatie te vergaren van omstanders die denken dat je niet oplet.

CYBER RENAISSANCE

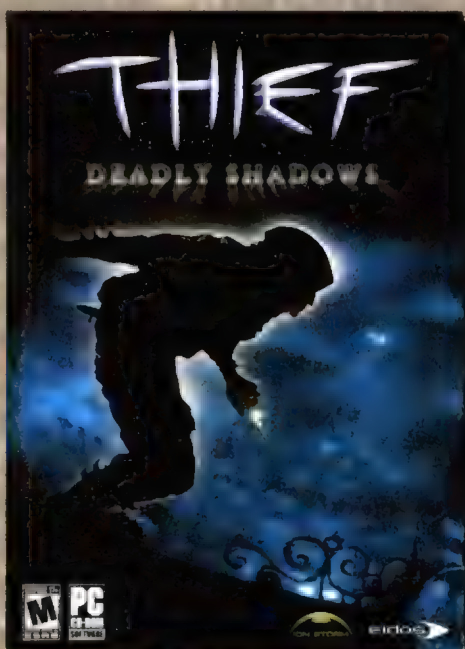
Grafisch ben ik reeds erg onder de indruk van Deus Ex 3. De makers gebruiken een doorontwikkelde Tomb Raider: Underworld engine maar in niets doet de game denken aan Lara Croft's nieuwe avontuur. De makers gaan voor hun look voor een Cyber Renaissance stijl, en ik leg zo uit wat ze daarmee bedoelen. Belangrijker is de beeldfilosofie achter het spel: admiration through distinction. Als voorbeelden werden Mirror's Edge, Team Fortress 2 en BioShock aangehaald. De unieke look van deze games, of de unieke aanwezigheid van bepaalde personages, zorgen ervoor dat het spel direct de interesse wekt. De Big Daddy en de kleine meisjes uit BioShock, de pixar look uit Team Fortress 2 en de hagelwitte omgevingen versus de knalrode objecten uit Mirror's Edge... stuk voor stuk eyecatchers.
Deus Ex 3 gaat voor zijn eigen, gestileerde look, hetgeen ervoor zorgt dat de personages een vleugje volwassen "cartoonyness" krijgen. Wees gerust, het wordt geen Team Fortress 2 koddigheid maar de personages ogen met hun hoekige kaaklijnen, hun flamboyante kapsels en opvallende kledij net even wat anders dan in de meeste games. Als tegenvoorbeeld kreeg ik een scherm te zien met daarop beelden van Call of Duty 4, Killzone 2, Unreal Tournament 3, Gears of War en nog een paar titels. Als je met je ogen knipperde leken al die titels inderdaad op elkaar. Deus Ex 3 doorbreekt dit door gebruik te maken van dik aangezette kleuren. Dus felle kleuren rood en geel in



THIEF LEEFT!

Eidos Montreal is momenteel met een klein team bezig in de conceptfase van een ander project. Officieel is nog niets bevestigd, maar inmiddels weet ik zeker dat het om... tromgeroffel... de nieuwe THIEF gaat!
Je begrijpt dat ik bijna uit elkaar spatte van enthousiasme over deze vers vergaarde kennis. Eidos Montreal rept zelf over "het geheimzinnige T-project" en stelt dat het een belangrijke IP uit het verleden betreft. Voor een goede verstaander is het duidelijk dat het om een nieuw deel in de door mij zeer geliefde stealth serie gaat. Toen ik een van de Deus Ex 3 teammembers recht op de man vroeg naar Thief 4, zei hij met een hele grote grijns "No Comment", terwijl er lichtjes in zijn ogen twinkelden.
Ik wist genoeg en heb diezelfde avond een fles champagne achterover geklokt... op kosten van Eidos uiteraard, jullie kennen me inmiddels.

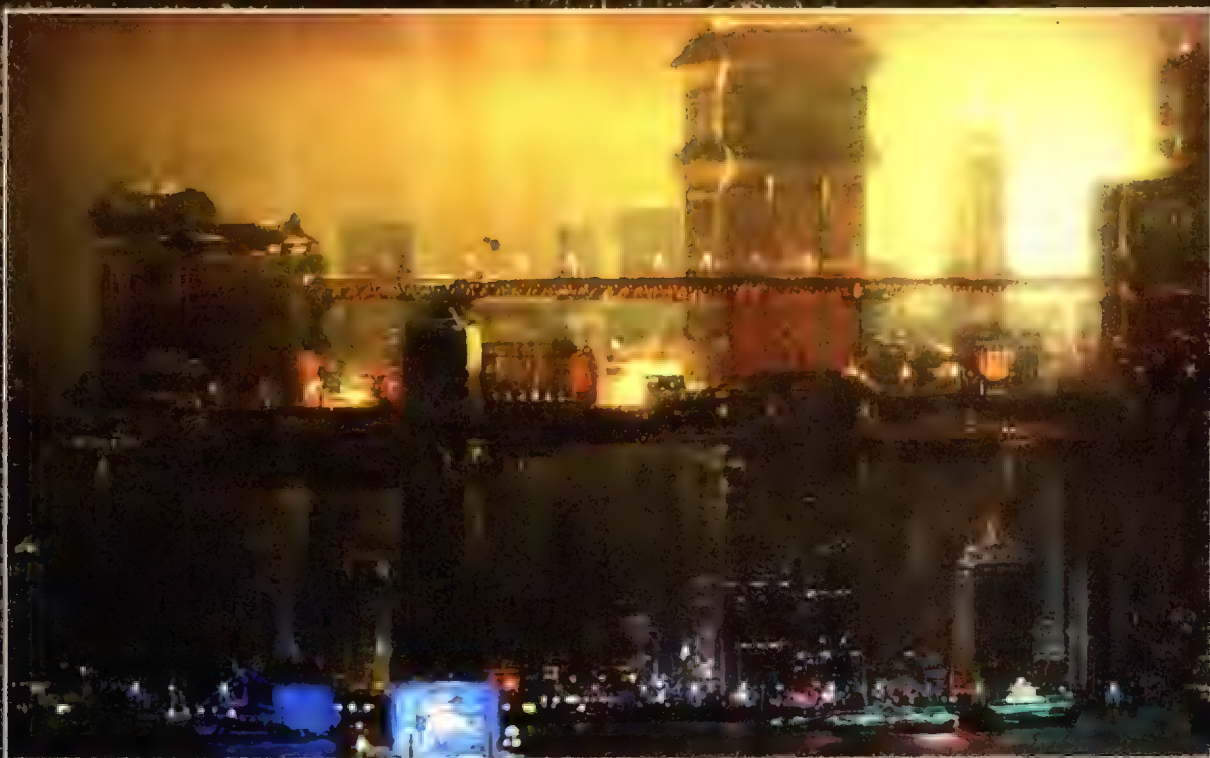


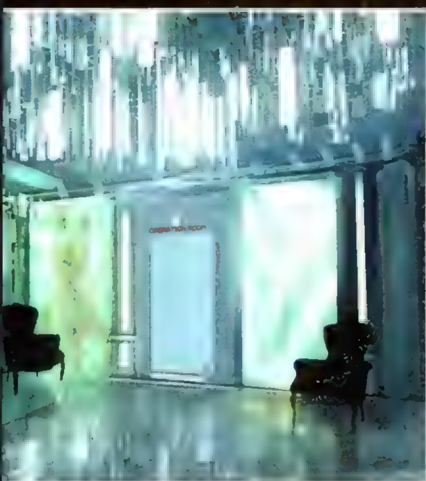






laboratoria, fel groen en blauw in militaire basissen enzovoort. Daarnaast is er dus de Cyber Renaissance aanpak. Het idee is dat de wetenschappers de maakbare mens opnieuw ontdekken en net als in de klassieke Renaissance de mens boven zichzelf willen laten uitstijgen, alleen deze keer door middel van techniek.
Dat vertaalt zich in het spel door een hernieuwde waardering van bepaalde groeperingen voor briljante geesten als Leonardo Da Vinci maar ook bouwstijlen uit diens tijd. Zo kan het dus voorkomen dat je eerst in een modern laboratorium rondloopt, om vervolgens in een sfeervol kantoor te komen waarin een imposant houten bureau, een prachtige wereldbol en grote leren fauteuils voor een totaal andere sfeer zorgen.









MORELE KEUZES

Waar ik zelf misschien nog wel het meest van gecharmeerd ben, zijn de morele keuzes die je als speler moet maken. Opnieuw is er geen uitgesproken goed of slecht... de moraal ligt ergens in een grijs gebied, en als speler is het aan jou om te bepalen hoe je daarin staat. Zo kom je in Shanghai, een van de vele steden die de game rijk is, op een gegeven moment in een steegje terecht waar een man door drie kerels in elkaar wordt geslagen. Je kunt die drie gasten een pak slaag geven en de man redden maar je kunt ook meedoen met het matten en vrienden worden met de drie belagers. Wie weet zijn ze wel lid van een bende en scoor je zo wee een nieuwe sidequest.
Maar je kunt de man ook redden... om erachter te komen dat het een enorme eikel is die het pak slaag echt verdiende. Je kunt de man ook redden en hem vervolgens onder druk zetten voor een beloning. Het is typerend voor het DX universum. Een ander voorbeeld was een subopdracht van een crimelord. Deze had voor een bepaalde persoon augmentations geregeld op de zwarte markt maar de persoon in kwestie had niet betaald. Nu is het aan jou om de wanbetaler op te sporen en het geld op te halen.
Maar wie weet heeft de wanbetaler wel een heel ander verhaal. Of betaal je de crimelord met je eigen geld en hou je beide partijen te vriend. Of je knalt de wanbetaler door het hoofd en gaat er zelf met het geld vandoor, waardoor je de crimelord weer achter je aan krijgt. Keuzes, keuzes en nog eens keuzes... en ze hebben echt invloed op het verloop van de gameplay. Heerlijk!

DE GAME VAN 2009?

Het is natuurlijk nog veel te vroeg om nu al uitspraken te gaan doen over hoe goed Deus Ex 3 wel of niet wordt. Maar als de passie, het enthousiasme en het talent van dit team een indicatie is, dan kan ik niet anders dan zeer goede hoop hebben. Wellicht wordt Deus Ex 3 wel de BioShock van 2009... dat zou heel mooi zijn. Voor gamers en voor Eidos Montreal.



TOMB RAIDER UNDERWORLD

MAARTEN IS VERLIEFD

"WAT EEN VROUW!"

Met zijn tong half buitenboord, zijn armen wild gebarend en een onnavolgbare reeks woorden probeerde Maarten na een paar uurtjes spelen met de nieuwe Lara zijn enthousiasme aan de rest van de redactie over te brengen. Eenmaal tot bedaren gebracht mocht hij het nog eens overdoen, puntsgewijs. Want wat zijn de zeven schatten van Lara, Maarten?

1 LARA IS LEKKER

Het klinkt misschien wat kinderachtig om te zitten geilen op een spelfiguurtje, maar daar moeten we ons niets van aantrekken. Lara is nu eenmaal ontzettend lekker. En geil! Dat was ze in de eerste game, en dat is ze nu; ze is het altijd geweest. Punt uit.
Maar lekkerder dan in Underworld heb je haar nog nooit gezien. Met een glimmend kontje dat heen en weer schudt als ze uit het water stapt en op het droge begint te rennen. Haar billen bewegen onafhankelijk en zien eruit alsof ze met slaolie zijn ingesmeerd. Jongens, het is net alsof je fucking Baywatch aan het kijken bent. Wat een vrouw!

2 LARA IS LENIG

Dat onze rondborstige heldin lenig is, hebben we in de voorgaande vierhonderd delen wel gezien, maar ook dit gaat nu een stukje verder. Ze kent zo'n beetje elke beweging uit de turnsport en demonstreert deze feilloos en mooi geanimeerd. Balanceren op een rotspunt, slingeren aan een uitstekende paal met haar mooie spartelende beentjes... dat zijn dingen om gebiologeerd naar te kijken.
Haar bewegingen zijn allemaal gemotion-captured en dat straalt er vanaf. Helemaal als je een keer of vier achter elkaar op rondje drukt. Ze maakt dan een koprol gevolgd door een handstand, een radslag en sluit af met een salto en een perfecte landing. Als zij toch eens had meegedaan in Peking! Dan had deze heldin al die zesjarige Chinese meisjes een lesje geleerd!

3 LARA HEEFT SUPERKRACHTEN

Met superkrachten bedoel ik niet die twee gigantische jetsers die voor menig mannelijke vijand bliksemafleiders zullen zijn, maar échte superkrachten.
Lara vindt de handschoen van Thor, de Noordse god van de donder. Met deze handschoen kan ze zware objecten verplaatsen en deuren openbeuken waar je in het begin van de game nog verdraaid lastige puzzels voor moest oplossen.

4 LARA KAN SCHOPPEN

Als Lara langs een struik loopt, duwt ze de bladeren met haar hand weg. Maar niet alleen haar armen zijn een handig wapen. Haar voeten ook! Nadat je een tegenstander voor z'n ballen schiet, kun je 'm ook nog eens trakteren op een laars in z'n nek! Ze kan schoppen als een malle! Als ze tussen twee tegenstanders in staat, en je flink op driehoekje ramt, dan maakt ze bewegingen waarvan je dacht dat ze niet bestonden! Het gaat zo snel dat het scherm en Lara er blurry van worden, wat dan weer zonde is.


Er gaan al jaren geruchten dat Lara lesbisch zou zijn. Maar volgens mij zijn haar nagels daar veel te lang voor.


Wist je trouwens dat lesbische vampiers het maar één week in de maand doen?

7 LARA KAN ZWEMMEN!

Maar echt. Ze kan het! Ze kan gewoon zwemmen! Aan het oppervlak, onder water, het houdt niet op. Ze zwemt eigenlijk overal! Ik kan echt maar één reden bedenken waarom Crystal Dynamics dit erin heeft gegooid. Dit is namelijk pure porno, ik maak geen grapje. Haar bewegingen zijn zo soepel dat je... dat je... er gewoon heel blij van wordt!
Met de L1 toets kan ze zelfs heel snel zwemmen! De heupschuddende bewegingen die ze dan maakt, zijn eigenlijk niet voor kinderogen bestemd. Ik vrees nu al voor de leeftijdsrating.

5 LARA BELEEFT SPANNING

Ik speel best veel horrorgames maar ben me toch meerdere keren het apelazerus geschrokken tijdens het spelen van de eerste twee uur van dit avontuur!
Tweemaal was een tentakel van Kraken, een gigantische octopus die zich op de bodem van de zee in een soort ruïne heeft gevestigd, daar de aanleiding voor. Ik betrapte mezelf er zelfs op dat ik tijdens een filmische cutscene hoge gilletjes slaakte (niet verder vertellen, hè). Ja, de nieuwe Tomb Raider is immens spannend!



6 LARA IS VIES... EN STOUT!

Normaal gesproken hou ik niet zo van vieze vrouwen, maar voor Lara maak ik graag een uitzondering. Lara kan bij mij alles maken. Als de game eenmaal op de mat ligt als review-exemplaar, dan gaan we wel eens kritisch kijken, maar nu is Lara nog onschendbaar.
Lara wordt namelijk ontzettend vies in Tomb Raider. Na een rolletje over de grond ziet ze er niet uit. De stofdeeltjes plakken aan haar elegante armpjes, haar fijne knietjes zitten onder de modder en haar mooie gezichtje zit onder de vegen. Ja, Lara is vies. Een beetje stout zelfs! Die Lara toch.

VERWACHTING

Lara Croft is een heet stuk vlees, dat staat vast. Er zijn overigens genoeg andere redenen om naar Underworld uit te kijken (en ook wel wat mindere punten) maar dat lees je in de review wel!

+ Mooooooi!
+ Sexy!!
- Ze is niet echt...
- Liefde maakt blind.


MAARTEN

TOMB RAIDER UNDERWORLD
PS3 / XBOX 360 / PC / Wii
CRYSTAL DYNAMICS / EIDOS
VERWACHT: 21 NOVEMBER 2008

RISE OF THE ARGONAUTS

De Oude Grieken wisten van wanten. Bloedvergieten was hun favoriete tijdverdrijf en iedereen stond elkaar op brute wijze naar het leven. En wij maar denken dat die Grieken vroeger zo beschaafd waren. Hoe zit dat Jan?

Rise of the Argonauts (RotA) is gebaseerd op het verhaal van Jason en de Argonauten waarin de zoektocht naar het Gulden Vlies centraal staat.
Als kind was het echter een aan deze zoektocht gelieerd verhaal dat grote indruk op me maakte. Ik doel op het Donald Duck verhaal waarin Oom Dagobert het vlies wil bemachtigen om een gouden jas van te maken. Het was dat bewuste stripverhaal dat de liefde voor Griekse mythologie bij mij aanwakkerde.
In de jaren die volgden hebben die bewuste mythen en sagen veelvuldig hun weg gevonden in videogames, met als meest bekende voorbeeld God of War en Age of Mythology.
RotA heeft meer raakvlakken met God of War dan met Age of Mythology, al citeren alle drie de games losjes uit de Griekse vertellingen. Qua bloederigheid is RotA echter duidelijk schatplichtig aan Kratos' avonturen. De manier waarop Jason en kornuiten hun vijanden aanpakken is duidelijk 18+.

AFSLACHTEN

Het doorklieven van iemands schedel terwijl het bloed in de rondte spuit, ziet er vet uit maar ook het doorboren van een lichaam met een speer mag er zijn. Verder is je schild handig om je mee te beschermen, maar ook omdat je er vijanden een flinke beuk mee kunt verkopen. Button bashen ligt op de loer en na de honderdste slowmotion doodanimatie, wordt de sensatie van het bloederige afslachten wel wat minder. Maar net op het moment dat het spel saai dreigt te worden, heb je genoeg favor opgebouwd bij een van de vier aanwezige Goden en kun je, RPG style, nieuwe skills of combo's kopen, en die loslaten op je vijanden.
Het loont zeker de moeite om die combo's te gebruiken omdat je zo weer meer favor verdient en bovendien nog meer bloed door het beeld laat spuiten.



GODDELIJKE GUNST

Toch is het spel zeker niet alleen maar bruut hakken en houwen; de RPG elementen zitten een beetje verstopt maar het spel gaat dieper dan je zou denken.
Zo kun je je middels gesprekken verbinden aan verschillende Goden. Je antwoorden verschillen van subtiel tot bot en als je een keuze maakt, kies je automatisch voor een God. Reageer je agressief tijdens gesprekken dan verdien je bijvoorbeeld Ares z'n gunst. Heb je genoeg gunst opgebouwd dan kun je speciale Goddelijke vaardigheden unlocken. Hetzelfde geldt voor de manier waarop je vijanden uitschakelt en/of bepaalde queesten en specifieke opdrachten voltooit.
Iedere God heeft weer andere leuke vaardigheden in de aanbieding. Zoals het vergaren van sterkere wapens, het upgraden van je zwaard met magie, het helen van je reisgezelschap, onzichtbaar worden, bliksem oproepen en ga zo maar door.
In de latere levels neemt de actie epische proporties aan, al worden de monsters vooralsnog nooit zo beeldvullend als bij Kratos. RotA geeft je echter meer het gevoel dat jij degene bent die armen en benen afhakt, en dat is heel wat waard!

JAN DOET 'T OP Z'N GRIEKS


Dat ze in de tijd van de Argonauten nogal heftige seks hadden, kun je wel zien aan de gescheurde slipjes die aan de lijn te drogen hangen.

> "JE KRIJGT ECHT HET GEVOEL DAT JIJ DEGENE BENT DIE ARMEN EN BENEN AFHAKT."

SIDEKICKS

Tijdens je avontuur maak je gebruik van een reisgezelschap: twee kompanen uit een reeks van kleurrijke personages zoals bijvoorbeeld Achilles, Hercules (zie screen), Pan en Perseus. Pan als sidekick levert je een ranged personage op die zich bedient van magie, terwijl de logge Hercules frontaal richting vijanden stormt en ze letterlijk doodknuppelt. Op deze manier hebben alle sidekicks hun eigen specialiteiten.







VERWACHTING

Wie op zoek is naar een prima alternatief voor God of War met een aangename scheut RPG invloeden, is dit najaar bij Rise of the Argonauts aan het juiste adres.

- + Mythologie.
- + Bloed.
- + Goddelijke combo's.
- − Wordt de actie niet wat repetitief op den duur?
- − Geen multiplayer.


JAN

RISE OF THE ARGONAUTS
PLAYSTATION 3 / XBOX 360
LIQUID ENTERTAINMENT / CODEMASTERS
NOVEMBER 2008

SAINTS ROW 2 IN

Praag wordt beschouwd als een van de mooiste steden van Europa. De hoofdstad van Tsjechië heeft een fraai historisch centrum, en is een ware toeristische trekpleister.
Zijn we je kwijt? Boeit het je niet? Misschien vind je het dan interessanter als we je vertellen dat Maarten naar Praag afreisde om daar Tera Patrick te ontmoeten. Je weet wel, die pornoster met die ontzettend dikke jetsers. Met die meloenen, die prammen, die grote tieten, die memmen, die koplampen! Jongens!

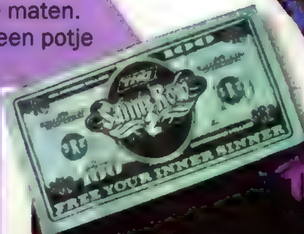

MAARTEN



Hoewel JJ jullie al uitgebreid verteld heeft hoe leuk Saints Row 2 wel niet is, ben ik natuurlijk eigenwijs. JJ is JJ en ik ben Maarten. We zijn verschillend. Hij vindt Brothers in Arms: Hell's Highway tof, ik vind het totale crap. Kortom, het is altijd eerst zien, dan geloven.
In Praag heb ik twee dagen Saints Row 2 helemaal kapot gespeeld! Twee dagen fulltime co-op en multiplayer, met heel af en toe een pauze om een lauwe cola en een koude pizzapunt weg te werken en gelijk weer verder te gaan.
Twee dagen gamen, en de tijd vloog voorbij. Ik heb in jaren niet zo'n dikke fun beleefd als met de co-op mode van Saints Row 2. Je leest 't allemaal op pagina 46 en 47.

PAALDANSERES

Customization staat in Saints Row 2 centraal. Je kunt je eigen crib pimpen met het geld dat je tijdens je missies verdiend hebt. Vervolgens kun je er in rondhangen en chillen, alleen of met je maten. Effe loeren naar die paaldanseres die je zelf hebt gekocht, of een potje poolen op je luxe pooltafel.
THQ probeerde deze situatie in Praag voor ons na te bootsen. Zo kregen we allemaal een stapeltje dollars en mochten we helemaal zelf bepalen wat we ermee zouden gaan doen.
Zo kon je SR2 goodies kopen, een lelijke neptattoo laten zetten, een potje poolen of Black Jack spelen. En... je mocht die flappen ook tussen de stringetjes van paaldanseressen stoppen!
Gelukkig heb ik nog wat foto's gemaakt voordat de aanzienlijke hoeveelheid alcohol in werking begon te treden. Een feest waar de Nederlandse pers in meerdere opzichten zich weer volkomen belachelijk heeft gemaakt, maar we hebben wel gelachen, bekijk de foto's maar!











PRAAG

DOLLARZ, PAALDANSERESSEN EN... TERA PATRICK!

Hitman +70 respect

Streaking +30 respect

Flashing +20 respect

IN GESPREK MET: TERA PATRICK!

PORNO-ACTRICE

Drie vragen mocht ik stellen aan Tera Patrick, die steevast bewaakt werd door haar man Evan, de bassist en zanger van de heavy metal band Biohazard, die momenteel het mannelijk monopolie heeft op Tera. Ze maakt namelijk alleen nog maar films met hem en vrouwen.

Enfin, tussen een kleine honderd geile journalisten was het geen makkie om aan je trekken te komen...

MAARTEN: Zo, dus je speelt een rolletje in Saints Row 2? Dat is leuk! Maar hoe hebben ze je nagemaakt? Heb je motion-capture moeten doen daarvoor? Lekker in zo'n strak pakkie?

TERA: Nee, dat hoefde niet. Waarschijnlijk wisten ze wel hoe ik eruit zag...

MAARTEN: Maar wat is je rol eigenlijk in die game. Je bent dan wel 'special producer', maar blijft het bij de trailer waarbij we een halve striptease zien?

TERA: Het feit dat hier honderd journalisten om me heen lopen te springen, is ook deels mijn werk.

MAARTEN: Oké, hier ga je niet blij mee zijn... Zijn je ouders trots op je werk. Nee, op de keuze van je werk, uhm, ofzo... *

EVAN: Dude, dat vraag je niet aan een vrouw. Wat bezielt je!? Schatje dit hoef je niet te beantwoorden hoor.

TERA: Het is oké. Weet je, het interesseert me niet wat anderen van me vinden. Het enige dat belangrijk voor me is, is wat Evan (kijkt verliefd naar haar getatoeëerde vriendje en legt haar handje heel gay op z'n kale bolletje) van me vindt.

*Deze laatste vraag is via een poll op PU.nl namens jullie gesteld...



17·10·08

Saints Row 2

FREE YOUR INNER SINNER

www.saintsrow.com















THE LORD OF THE RINGS ONLINE: MINES OF MORIA

Na ruim een jaar krijgt Middle-Earth een dikke shot aan nieuwe content, dankzij de eerste officiële expansion: Mines of Moria. Tijdens een persevent in London kreeg Steven de kans om kennis te maken met de nieuwe gameplay elementen en in vogelvlucht de nieuwe omgevingen te verkennen. Steven, die zonder bril zo blind is als een mol, voelde zich gelijk thuis in de donkere mijngangen.

Het is natuurlijk makkelijk je te richten op al die pijnlijke verhalen over geflopte MMORPG's de laatste tijd, want er zijn er nogal wat gesneuveld het afgelopen jaar. En met de vele MMORPG's die nog op komst zijn, zullen er ongetwijfeld nog enkele aan de overlijdensberichten worden toegevoegd. Persoonlijk vind ik dat altijd erg zonde, want iedere MMORPG is een enorm project waar een grote groep mensen meerdere jaren gepassioneerd aan heeft gewerkt.
Maar gelukkig zijn er ook titels die de dans ontspringen en niet zwart omkaderd in de krant verschijnen. Dat het overgrote deel van online RPG spelers zich in Azeroth schuilhoudt, heeft het opbloeien van andere kleinere communities namelijk niet in de weg gestaan. Geheel terecht is Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar een van die communities die een respectabele groep spelers aan zich heeft weten te binden.
Turbine heeft overduidelijk het volste respect voor het werk van Tolkien en is dan ook zo trouw mogelijk gebleven aan de licentie. Daarnaast heeft de ontwikkelaar natuurlijk al ervaring op MMORPG gebied dankzij titels als Asheron's Call 2 en Dungeons and Dragons Online, en dat heeft de gameplay van LotRO positief beïnvloed.



DE BASIS

Voordat we de mijnen induiken, is het misschien wel handig om even de basis van Shadow of Angmar na te lopen.
In tegenstelling tot veel andere MMORPG's beperkt LotRO zich tot één factie: de good guys. Als je de Dark Lord Sauron wilt steunen in zijn duistere pogingen om Middle-Earth te veroveren, heb je pech.
Je kunt kiezen uit een mens, hobbit, elf of dwerg, een keuze die vervolgens weer naar verschillende klassen leidt. Veel van de bekende archetypen zijn aangepast om trouw te blijven aan de setting van Middle-Earth. Dit resulteert in de Burglar, de stealth klasse die net als de Hunter de taak heeft veel schade aan te richten.
De Captain en Lore-Master gebruiken Pets en kunnen teamgenoten aansterken of vijanden onder controle houden. De Champion kan naast rake klappen uitdelen ook redelijk wat klappen vangen voordat hij neergaat, maar doet op dat gebied nog net effe onder voor de Guardian, de stevigste klasse van het gezelschap. De Minstrel tot slot is de healing klasse, en heeft de taak iedereen gezond te houden.



STEVEN GAAT ONDERGRONDS


Als dat geen familie Wouter is. Die ogen, die mond... dat kan geen toeval zijn.

In je eentje kun je met al deze klassen zonder problemen de vele quests en gebieden doorlopen. En in groepsverband kun je de eerder genoemde rollen vervullen terwijl je uitdagende dungeons doorloopt op zoek naar vette items.

FELLOWSHIP

Naast het kiezen van een klasse en het bereiken van het maximale level - in het geval van LotRO is dat level 50 - spelen zogenaamde professions een belangrijke rol in MMORPG's. Shadows of Angmar is hier geen uitzondering op. Je hebt crafting en gathering professions die jou materiaal verschaffen waar je een hele zooi aan handige items mee kunt creëren. Denk hierbij aan de Metalsmith, Cook, Prospector, Farmer, Scholar, Forester, Weaponsmith, Jeweller, Tailor, en de Woodworker.
Verder noemenswaardig is de periode waarin LotRO zich afspeelt. Vanaf een bepaald moment loopt jouw avontuur synchroon met het begin van de reis van de Fellowship. Je zult Frodo en zijn consorten dan ook meerdere malen tegenkomen, terwijl het verhaal zich met behulp van een voice-over van Gandalf ontvouwt.

LEGENDARY WEAPON ADVANCEMENT SYSTEM

Naast de nieuwe gebieden en klassen, is de toevoeging van Legendary wapens de belangrijkste vernieuwing in Mines of Moria.
Je kunt Legendary wapens en items op vele manieren bemachtigen (looten, quest rewards, craften). Of je tijd en energie wilt steken in het opbouwen van het wapen of harnas in kwestie is daarbij aan jou.
Je kunt een Legendary item ook door bepaalde NPC's laten opbreken in runes die je vervolgens kunt gebruiken om andere Legendary items aan te sterken. Naast het plaatsen van Runes kun je Legendary items ook verhogen in level door ze simpelweg te gebruiken of met behulp van verzamelde materialen.
Het verhogen in level geeft je de mogelijkheid punten aan bepaalde eigenschappen te geven. Je kunt zelfs jouw wapen benoemen, dus jouw eigen 'Sting' (de dolk, niet de artiest) is binnen handbereik.





De stand-alone game van LotRO wordt verder gekenmerkt door een hoofdverhaallijn die is verspreid over verschillende books, niet te verwarren met de boeken waar de game op is gebaseerd. Deze eerste negen books verschaffen jou toegang tot het gebied Eriador, waar veel bekende locaties zijn te vinden. Ered Luin, Rivendell, de Misty Mountains en The Shire zijn allen toegankelijk.

THE MINES OF MORIA

Met de rijke geschiedenis van Middle-Earth en de vele magische gebieden die deel uitmaken van Tolkien's wereld, heeft Turbine natuurlijk geen moeite gehad een geschikte lokatie voor de eerste expansion van LotRO te vinden. Persoonlijk vind ik de keuze voor de Mines of Moria geniaal, aangezien deze duistere gewelven altijd tot mijn verbeelding hebben gesproken. Er is echter ook een potentieel probleem met een locatie als de Mines of Moria, waar Turbine zich gelukkig terdege van bewust is geweest. Als je mensen namelijk lange tijd in ondergrondse grotten en gangen laat rondbanjeren, loop je het gevaar dat de verveling snel toeslaat. Immers, afwisselende omgevingen zijn de spil van een geslaagd fantasy avontuur.

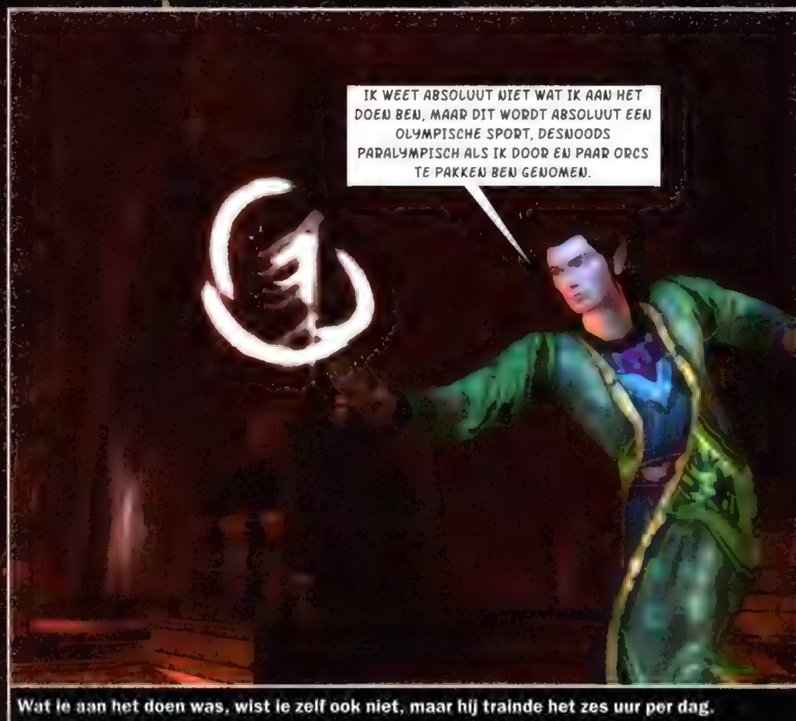
Nu is het natuurlijk lastig om in te schatten hoe het gaat zijn om weken al dan niet maanden ondergronds door te brengen, maar mijn eerste bezoek aan Moria smaakte zeker naar meer en verveelde geen moment.

Ooit waren de Mines of Moria een hoogtepunt van de techniek van de dwergen, maar inmiddels is aftakeling alom aanwezig en heeft de pracht en praal plaatsgemaakt voor dood en verderf. Stilletjes probeert men echter het tij te keren, iets waar jij je steentje aan bij kan dragen.

"ZOWEL QUA SFEER ALS GESCHIEDENIS BELOOFT DE REIS DOOR DE ONDERGRONDSE OMGEVINGEN EEN BIJZONDERE ERVARING TE WORDEN."

DIVERS

De eerste officiële expansion van LotRO is gezegend met een sterke grafische update, die de nieuwe gebieden visueel zeer aangenaam maakt. Maar het sterkste punt is toch wel de diversiteit die Turbine in de ondergrondse omgevingen heeft



Wat ie aan het doen was, wist ie zelf ook niet, maar hij trainde het zes uur per dag.





14 DAYS FREE TRIAL

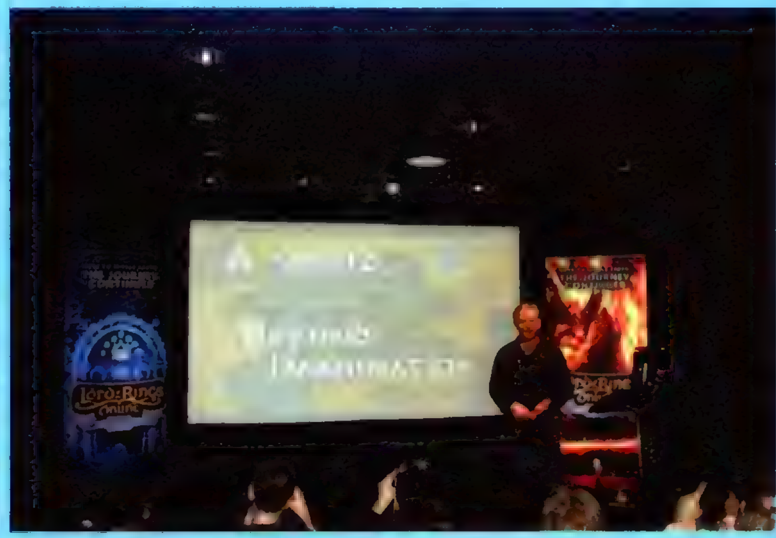
Het zal je niet zijn ontgaan dat je bij deze PU bent verwend met een 14 Day Free Trial van Lord of the Rings: Shadows of Angmar! Gefeliciteerd, je kunt twee weken Middle-Earth zonder beperkingen verkennen, jouw eerste stappen in een magische online wereld zetten, en beginnen aan de reis naar level 50.

Je hebt toegang tot alle gameplay elementen die de volledige versie sieren en kunt dus kennismaken met alle nuances van LotRO. Door te upgraden naar de volledige versie kun je na twee weken verder werken aan jouw personage, en deze klaarstomen voor een bezoekje aan de Mines of Moria.



DIKKE PATCHES

Mines of Moria mag dan wel de eerste officiële expansion voor LotRO zijn, Turbine heeft inwoners van Middle-Earth al vele malen verwend met dikke content patches.
De game in zijn oorspronkelijke vorm kende een epische verhaallijn bestaande uit negen books. Books IX tot en met XIV zijn in de vorm van gratis patches geïntroduceerd en voegden gebieden als Lake Evendim, het ondergesneeuwde Forochel en Eregion aan LotRO toe.
Het siert Turbine dat zij Middle-Earth zo goed ondersteunen online, waardoor het uitbrengen van de eerste content update waar voor betaald moet worden, geen schande is.





weten aan te brengen.
Als je slechts donkere door fakkels verlichte gangen verwacht, zul je aangenaam verrast worden. Er zijn namelijk tevens bosrijke gebieden te vinden met een unieke flora en fauna, enorme waterrijke grottenstelsels, rokende lavapoelen en grote ondergrondse constructies die ooit een hele samenleving in al haar behoeften hebben voorzien.
Naast het licht dat afkomstig is van vuur, hebben de dwergen opvallende lichtgevende kristallen gedolven, die reusachtige hallen van een subtiele paarse, blauwe of groene gloed voorzien.
Niet alleen het licht dat de reusachtige ondergrondse ruimten vult en de ruimten zelf zijn divers, de inwoners van de Mines of Moria zijn er ook in alle varianten. Je zult de meest uiteenlopende wezens tegen het lijf lopen, waaronder klassiekers als The Watcher in the Water en de Balrog. Turbine heeft dankbaar gebruik gemaakt van het feit dat Tolkien nogal onduidelijk is gebleven over de naamloze wezens die diep in de mijnen leven, en de vrijheid genomen om zelf wat vijanden te ontwerpen, wat ongetwijfeld zal leiden tot gezeur van Tolkien puristen.

RUNEKEEPER & WARDEN

Om er zeker van te zijn dat spelers niet evolueren tot mol zijn er ook bovengrondse locaties aan de expansion toegevoegd, met Lothlorian als persoonlijk hoogtepunt. Je kunt zelfs Galadriel opzoeken (die overigens de gehele expansion aan elkaar kletst) in haar eigen tuinen.
De Mines of Moria kun je pas betreden vanaf level 50, maar er is een goede reden om de verleiding ondergronds te verdwijnen te weerstaan. Twee goede redenen zelfs: de Runekeeper en de Warden, twee gloednieuwe klassen die de zeven bestaande klassen komen vergezellen.
De Runekeeper is de eerste volwaardige magic klasse, aangezien men met magie in LotRO altijd voorzichtig omging. Een heel legioen aan spelers met de krachten van Gandalf is immers niet echt waar fans op zitten te wachten. De Runekeeper is echter meer geïnspireerd op de mogelijkheden van Galadriel. De Runekeeper kan healen en schade aanrichten, en een Attunement meter slaat als een weegschaal, een van de twee kanten uit. Gebruik je veel healing spells dan vult de Attunement meter aan de rechter kant, en worden healing spells sterker of openen zelfs nieuwe healing spells. Hetzelfde geldt voor damage spells. Als je over wilt schakelen van healing naar damage, kun je de meter resetten met een neutrale spell.
De Warden is een melee klasse met een zwaar harnas. De basisaanvallen gekoppeld aan een bepaalde kleur en het maken van vastgelegde combinaties (weergegeven in de Gambit balk) openen speciale finishing moves.
Dankzij de Attunement meter en Gambit balk blijf je tijdens een gevecht zeer betrokken bij beide klassen. Ik vermoed dan ook dat veel spelers eerst met een Runekeeper of Warden door de content van Shadows of Angmar zullen vechten alvorens in de Mines of Moria te duiken.
Iedere inwoner van Middle-Earth zal zonder enige twijfel in zijn nopjes zijn met de toevoegingen die Mines of Moria met zich mee brengt. Zowel qua sfeer als geschiedenis belooft de reis door de ondergrondse omgevingen een bijzondere ervaring te worden, met de aankomst in Lothlorian als hoogtepunt.

VERWACHTING

Afgezien van de nieuwe sfeervolle omgevingen, krijgt ook de gameplay een prikkel dankzij de nieuwe klassen en Legendary items. Ik vermoed dan ook dat Middle-Earth er wel wat nieuwe inwoners bij zal krijgen.

+ Stijgende lijn in de kwaliteit van de graphics.
+ Indrukwekkende hoeveelheid nieuwe gameplay elementen.
+ Nieuwe locaties druipen van de historie.
- Hoe lang blijft ondergronds avonturieren leuk?


STEVEN

THE LORD OF THE RINGS ONLINE: MINES OF MORIA
PC
TURBINE / CODEMASTERS
WINTER 2008



WORLD OF WARCRAFT
WRATH of the LICH KING
IN STORES 13.11.08

16+
www.pegi.info

Nintendo

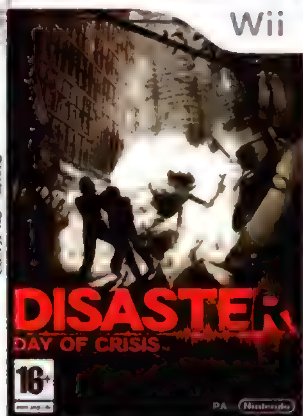
ORKAAN

TSUNAMI

AARDBEVING

VULKAANUITBARSTING

DE WERELD WORDT GETEISTERD DOOR RAMPEN



DISASTER
DAY OF CRISIS™

Voormalig marinier en reddingswerker Raymond Bryce wordt te hulp geroepen als een terroristische organisatie het land bedreigt, op het moment dat het wordt getroffen door een serie verwoestende natuurrampen. Ontwijk kogelregens tijdens orkanen en aardbevingen. Doorzoek instortende gebouwen om de bewoners te redden. Probeer dodelijke tsunami's voor te blijven in een auto en gebruik de unieke besturing van de Wii om een vulkaanuitbarsting te ontvluchten. Werk je een weg door 23 bloedstollende levels, op zoek naar betere wapens en nieuwe vaardigheden, om de wereld voor een nucleaire ramp te behoeden.

Wii

www.nintendo.nl

REVIEWS

TELEURSTELLING EN VERBAZING

Soms heb je dat, dat je zo uitkijkt naar een game en je echt probeert om het tof te vinden, maar het lukt niet. Hoe je ook je best doet, hoe je ook tegen jezelf zegt dat het gewoon effe wennen is, dat het na een uurtje spelen wel goed komt, dat het misschien aan jezelf ligt... Dat hadden Maarten en ik deze maand met PES 2009. Het lukte ons gewoon niet om het tof te vinden. We speelden een maand geleden FIFA09 en dachten wow... we speelden deze maand PES en dachten 'wat is hier gebeurd?' Dit zit niet goed, dit kan niet waar zijn. Het was, zoals Maarten het zo mooi omschreef: "alsof je je eigen kind aangeeft bij de politie".
Maar er was deze maand ook een moment dat het precies andersom werkte. Dat je een game uit de enveloppe haalt en al vooraf denkt te weten dat het wel niks zal worden. Dat had ik deze maand bij Dead Space. Ik was er echt van overtuigd dat dit weer zo'n dertien in een dozijn horror probeersel zou zijn, maar de game zoog mij werkelijk naar binnen. Ik kon het niet meer loslaten, ik vond het zó vet, en het toonde maar weer eens aan dat je elke game op z'n eigen waarde moet beoordelen en een kans moet geven. En volgens mij geldt dat niet alleen voor games...



HORROR

Je hebt van die nummers dat echt alles tegenzit, nou ja heel veel in ieder geval. Het nummer dat je nu leest, ik ga er maar even vanuit dat deze PU nog gedrukt gaat worden - nou ja, anders had je dit niet kunnen lezen natuurlijk - was weer eens zo'n rampennummer.
Games die te laat kwamen maar toch nog mee moesten (Tomb Raider/Far Cry 2) tripjes die na de deadline waren maar waar we absoluut nog in dit nummer over wilden schrijven (LotRO/Gears of War) spellen die op tijd kwamen maar in eerste instantie niet werkten (Mirror's Edge) games die beloofd waren maar niet kwamen (LittleBigPlanet) en dan heb ik 't nog niet eens over redacteuren die ziek waren (Jan/Steven), te heftig gefeest hadden (Maarten/Wouter) of het te druk hadden met andere dingen (JJ/Jurjen).
Het gekke is: het komt altijd weer goed (ja toch? Jullie lezen dit toch, hè?). Dat gaat niet vanzelf, maar als je bijvoorbeeld een vormgeefster hebt die zich verontschuldigt omdat ze een weekend niet kan doorwerken, dan weet je dat het met de inzet wel goed zit, en dat geldt eigenlijk voor iedereen die aan de PU werkt.
Nou ja, waar heb ik 't over? Jullie hebben hier natuurlijk helemaal geen boodschap aan. Jullie willen gewoon die PU op tijd in de bus of in de winkel, en met wat voor problemen dat allemaal gepaard gaat, zal jullie worst wezen, en terecht. Toch moest ik het effe kwijt. Toch moest ik jullie effe vertellen dat dit echt een horror nummer was...



TOPSCORE



FAR CRY 2

"JE ZULT ALS EEN PARANOÏDE KONIJN ALTIJD OP JE HOEDE MOETEN ZIJN."

DE KLEURRIJKSTE GAME



DE BLOB

"ZELFS DE GROOTSTE AZIJNPISSER KRIJGT HIER EEN GLIMLACH VAN OP ZIJN GEZICHT."

BETER LAAT DAN NOOIT GAME

SUPER MARIO RPG: LEGEND OF THE SEVEN STARS

"EEN GEVARIEERD RPG-AVONTUUR VOL GEINIGE DINGETJES EN FIJNE VERRASSINGEN."



DE EINDELIJK GOEDE SONIC GAME





SONIC CHRONICLES: THE DARK BROTHERHOOD

"HET IS SONIC, MAAR DAN ANDERS, EN HET IS OKE."

SAINTS ROW 2

Drie dagen lang was ons testhok gevuld met geluiden van politiesirenes, piepende banden, explosies en het geratel van machinegeweren, afgewisseld door de nodige lachsalvo's. Saints Row 2 is volgens Maarten dan ook in twee woorden samen te vatten: actie en fun.

MAARTEN VERMAAKT ZICH KOSTELIJK

Ik moet even terugkomen op JJ's preview van Saints Row 2. Hij schreef dat hij SR2 leuker vond dan GTA IV. Hoe vervelend ik het ook vind, ik moet de man gelijk geven. SR2 is leuker dan GTA en lomper! We zijn het dus met elkaar eens, en dat mag een unicum genoemd worden.
Maar waarom is SR2 dan zo leuk? Ik ga het je uitleggen.

DIRECT AAN HET WERK

In het begin van de game ontsnap je uit de gevangenis. Je zit direct in de actie want je moet menig bewakertje neerknuppelen om naar buiten te komen. De gevangenis bevindt zich op een eiland, overduidelijk geïnspireerd op Alcatraz in de baai van San Francisco. Je steelt een speedboot met boordmitrailleurs en knalt daarmee de achtervolgende boten en helikopters neer, wat gepaard gaat met flinke explosies. Deze ontsnapping duurt maximaal vijf minuten.
Ik kan me het begin van GTA IV nog goed herinneren: mooi, sfeervol en ongeëvenaard goed, maar ik weet wel dat het een flink tijdje duurde voordat ik eindelijk met een blaffer mocht knallen.
Het begin illustreert heel goed dat beide games een totaal andere weg ingeslagen zijn. GTA IV is een filmisch avontuur met uitgewerkte personages waar je helemaal in op kunt gaan. Bij SR2 zijn de personages wat oppervlakkiger; de game is meer over de top en gefocust op bikkelharde actie.
Hoewel het verhaal in SR2 niet eens onaardig is, doet het er niet echt toe. Ik klikte op een gegeven moment zelfs de cutscenes weg, omdat ik verder wilde knallen en scheuren door Stillwater, vergezeld door de heerlijke muziek uit mijn autoradio. De tracklist is namelijk echt heel goed, net als de stemacteurs.

HALEN ALS

GA MAAR LEKKER LOS

In GTA IV word je toch nog een beetje gestuurd, zeker in de beginfase. In SR2 kun je ook voor wat betreft de missies gelijk los gaan. Je moet een paar verhaalopdrachtjes voltooien en dan bam: je kunt een stuk of tien sidequests starten. Jij bepaalt helemaal zelf wat, wanneer en hoe je de zaken aanpakt. En dat beviel me wel. Net als de mogelijkheid om direct te stoppen tijdens een missie door twee keer naar beneden op de vierpuntsdruktoets te drukken.
De afwisseling en creativiteit in de missies is ongelofelijk. Ik reed na precies acht minuten spelen met een strontwagen door een trailerpark om daar de hele teringzooi onder de schijt te spuiten. Hilarisch om gasten die achter je aan rennen met stront omver te spuiten! Daarna jatte ik een hotdog-auto, plaatste ik een tag in een steegje en begaf ik me naar mijn tweede missie: hoeren rekruteren.
De diversiteit in missies is even briljant als lachwekkend. Niets opbouw, dat is voor mietjes, gewoon helemaal los gaan, vanaf het begin.
Als je een beetje geld hebt verdiend, koop je een huis dat je helemaal gaat pimpen. Een vette tv, een paaldanseres, een groot bed en een mooi behangetje. Ook qua kleding kun je het behoorlijk bont maken.
Zo heb ik het halve spel rondgelopen met een veiligheidshelm op m'n kop. Het deed me denken aan dat Servbot hoofd uit Dead Rising.



Hé, ik wist niet dat ze in Amsterdam Slotervaart een hotel hadden? Of is dit die probleemwijk in Gouda?



ZOMBIES

In GTA IV kun je tv kijken, in SR2 kun je een game spelen in je crib: Zombie Uprising. Je moet golven van zombies zien te overleven met verschillende wapens. Het is een soort arcade variant van Saints Row 2 zelf, maar ik denk dat je dit onderdeel na een aantal zombies gekilled te hebben met een kettingzaag, vrij snel voor gezien houdt.
Leuker is de minigame Death Tag. Als iemand jou of je medespeler trakteert op een lading lood, kun je in een bepaald district van de stad op elkaar gaan jagen en wraak nemen. Is het afgelopen, dan ga je gewoon weer verder waar je gebleven was.









"IK REED MET EEN STRONTWAGEN DOOR EEN TRAILERPARK OM DAAR DE HELE TERINGZOOI ONDER DE SCHIJT TE SPUITEN!"

KUTTEN OMDAT HET KAN

Volition heeft precies begrepen wat er nu zo leuk aan GTA is, en daar perfect op ingespeeld. Vanaf de eerste GTA speel ik dergelijke free-roaming games in grote lijnen hetzelfde. Ik doe eerst een paar missies, tot ik er voor effe genoeg van heb, en dan ga ik de politie jennen. Zo'n veertien jaar geleden deed ik dat met een maat van me. Omstebeurt gingen we dan de politie uitdagen en als je gepakt werd, dan mocht de ander.
In Saints Row 2 kunnen we dat weer gaan doen, maar dan tegelijk! Niets omstebeurt, maar allebei tegelijk! Hoe leuk de missies ook zijn, uiteindelijk ga je toch altijd zitten kutten. Raketje tegen een autootje hier, granaatje naast een voetganger daar. Waarom? Omdat het kán! Kom op man, je kunt mensen oppakken en weggooien, ze als menselijk schild gebruiken of ze in elkaar meppen met een vuilnisbak! Dat is toch geweldig?
En dat begrijpt Volition. Je kunt elkaar het hele spel, onafhankelijk van je persoonlijke progressie, vergezellen, online that is. Je hebt er altijd wat aan, want je krijgt respect, geld en raakt verder in het spel door missies te unlocken.

NIET FOUTLOOS

Hoe enthousiast ik ook ben, SR2 wil ik niet als een meesterwerk betitelen. Daarvoor heb je net even iets te vaak last van een bugje, een slordig afgewerkt hoekje of een vreemd reagerende A.I. Ook de stad zelf is kwalitatief niet altijd en overal even hoogstaand. Sommige wijken zien er heel cool uit en andere ogen kil en leeg. Grafisch is de game sowieso geen hoogstandje en de pop-ups knallen als bloembollen uit de grond. Maar eigenlijk heb ik me nauwelijks aan deze mindere kanten van SR2 gestoord. Het wordt allemaal gecompenseerd door het plezier dat het spel uitstraalt. De 'wij makers hebben lol gehad tijdens de ontwikkeling'-vibe spat er vanaf en de over de top actie sluit daar volledig bij aan. Ik heb me helemaal slap gelachen.



Die idiote Amerikaanse wagens met die vleugels... het zijn net rijdende tampons.

SAINTS ROW 2



MULTIPLAYER

De multiplayer mode in Saints Row is er eentje die minstens zoveel chaos en activiteiten bezit als de singleplayer.
Een voorbeeld hiervan is Strong Arms waarin verschillende teams van vier man in een bepaald district tegen elkaar strijden, of neem Insurance Fraude, waarbij je in een bepaald gebied zoveel mogelijk schade moet aanrichten om geld los te peuteren.
Een ander onderdeel binnen laatstgenoemde mode is het koud maken van elkaars VIP, maar het kan ook een race zijn waarbij de winnaar het meeste geld verdient. Geld kun je echter ook verdienen door activiteiten te doen óf elkaar gewoon neer te maaien. Dat wordt één grote chaos natuurlijk!
Verder kun je ook nog tags op aangegeven plekken plaatsen die je team een voordeeltje geven, zoals extra health of meer kogels.
Natuurlijk is er dan ook nog de gebruikelijke (twaalf spelers) Death Match of Team Death Match.



CONCLUSIE

Saints Row 2 is een groot feest. In je uppie, maar helemaal in de co-op mode de kracht van SR2.

MAARTEN

SCORE 84

Het heeft me ongeveer twintig uur gekost om de verhaallijn uit te spelen, maar als je alle activiteiten wilt doen ben je nog minstens het dubbele kwijt. Daarna rest de multiplayer...

SAINTS ROW 2
PS3 / XBOX 360 / PC
VOLITION / THQ
1 - 12 SPELERS
OUT NOW

18+



SONIC CHRONICLES: THE



Ken je BioWare? Deze Canadese studio verwierf faam met het ontwikkelen van diepe Role Playing Games als Baldur's Gate, Jade Empire en Mass Effect. Hun nieuwste game is een RPG met Sonic, en die zat een maandje vast in de DS van Jurjen. Het is geen vervelende maand geworden.

In september 2006 maakte BioWare bekend aan "iets voor de Nintendo DS" te werken. Toen kon nog niemand vermoeden dat het om een RPG met Sonic zou gaan. Je leest het goed, een RPG met Sonic. Sonic! Een typisch Japans en kleurrijk game-icoon, in handen van een Canadese ontwikkelaar die zich kenmerkt door het scheppen van grimmige, semi-realistische werelden. Sonic! Een beestje dat bekend staat om zijn supersnelle go-go-go gameplay, maar nu zal worden ingeperkt door de restricties van - je gelooft het niet - een RPG, het traagst denkbare spelgenre met ingewikkelde statistieken en gevechten die via menuutjes verlopen.
Het is heel knap, dat BioWare hier tóch een fantastische game van heeft kunnen maken.



FAST FORWARD ICOONTJE

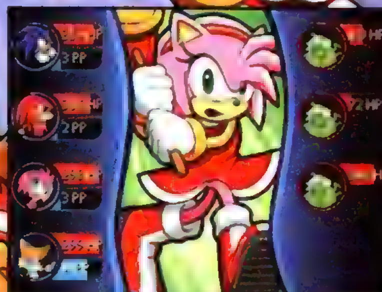
De game begint met een flitsend filmpje dat alvast een beetje laat zien wat je in het spel kunt verwachten, en een korte dialoog tussen Sonic en Tails.
Vervolgens bekijk je Sonic van schuin bovenaf op het touchscreen. Je kunt hem laten lopen door de stylus op het scherm te drukken of te bewegen. Als je de eerste ringen hebt gepakt, loop je tegen een heuveltje aan. Hier verschijnt een pijl-icoontje dat je moet aantikken om op het heuveltje te springen.
Een paar stappen verder bereik je een looping, waarbij een fast forward-icoontje verschijnt. Deze moet je aantikken om Sonic door de looping te laten roetsjen.
Het is Sonic, maar dan anders, en het is oké. Zo zal jij het ook vast beleven.

WALIBI WORLD

De eerste minuten in het spel zul je waarschijnlijk ook wel gecharmeerd raken van de graphics.
Het is geen straf om op avontuur te gaan in de sfeervolle omgevingen met soms fraaie effecten als mist, golvend water en lichtval. Door de handgeschilderde look en zachte kleurstellingen roepen ze herinneringen op aan oude Disney-films.
Het bovenste scherm is wat scherper gekaderd en deed me denken aan mijn recente bezoekje aan Walibi World. Het lijkt op zo'n plattegrondje dat je bij de ingang kunt kopen en een overzicht van de attracties geeft.
De positie van je personage wordt op het kaartje aangegeven met een icoontje van zijn hoofd, terwijl sterretjes de posities van nog niet gehaalde zijmissies aangeven.
Je kunt in alles zien dat de mannen van BioWare hier met zorg en liefde aan hebben gewerkt.

TOEGEVOEGDE ACTIE

De gevechten steken eveneens goed en interessant in elkaar. Aan het begin van een vechtbeurt kies je voor elk van je vier poppetjes een actie, bijvoorbeeld een gewone attack, het gebruik van een item of een krachtige POW-move.
Een snel figuur als Sonic of Shadow valt wel drie keer aan tijdens een enkele beurt, terwijl een lomperik als Big the Cat het bij een enkele actie laat.
Tijdens het uitvoeren van de acties is rustig toekijken er niet bij, aangezien je de uitkomst van POW-moves moet bepalen door met de stylus op het juiste moment tegen stipjes in beeld te tikken of rollende balletjes te volgen. Als je wel eens Elite Beat Agents hebt gespeeld, weet je wat je kunt verwachten.
Door dit soort toegevoegde actie worden de gevechten extra spannend. Je moet goed blijven opletten, temeer omdat je vaak ook aanvallen van vijanden kunt blokkeren door op



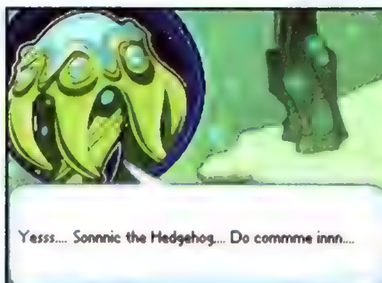


Doen ze hier moeilijk met dijkverhogingen en andere deltawerken... gebruik gewoon een waterschild!

HALEN ALS

- Je een diepe, modern voelende RPG op je DS wilt spelen.
- Je al lang hebt gewacht op weer eens een goeie Sonic-game.
- Je wel eens wilt weten of Dr. Eggman nu écht naar de kant van Sonic is overgelopen...

> "HET IS SONIC, MAAR DAN ANDERS, EN HET IS OKÉ."





(Door: JarnoF)
Ligt het aan mij, of is die Sonic echt pijlsnel.





(Door: degrotehenk)
Hé, dit ken ik! Dit is het darmkanaal van terror Jaap!

VAN LUCHTIG NAAR BEKLEMMEND

Het verhaal en de omgevingen zijn in de eerste helft van het spel nog vrij vrolijk en luchtig (er wordt je in een zijmissie zelfs gevraagd een krantje te halen voor een meneer op een toilet!) maar in de tweede helft reis je naar een duisterder dimensie en wordt de sfeer beklemmender.



DARK BROTHERHOOD

JURJEN SPEELT EEN SONIC RPG!



de juiste momenten tegen het beeld te tikken.

MISSER

Iets wat vooral in het begin van het spel het plezier wat bederft, is het feit dat je acties regelmatig je doelwitten missen. Vooral bij kleine, vliegende vijanden is dit het geval. Naarmate je de eigenschappen 'Luck' en 'Attack' spelenderwijs hebt opgewaardeerd, neemt je doeltreffendheid gelukkig toe. Maar het blijft vaker dan in andere RPG's het geval dat een normale Attack slechts resulteert in een misser of een enkel puntje toegebrachte schade.
De oplossing schuilt in het veelvuldig gebruik van POW-moves, het listig verdelen van je ervaringspunten en het aankoppelen van de juiste Chao-beestjes, maar naar mijn smaak hadden die gewone attacks wel wat trefzekerder mogen zijn.

SONIC CHRONICLES: THE DARK BROTHERHOOD



RENNEN EN RACEN

Nog iets wat ik niet zo sterk vond: soms slaan je vijanden op de vlucht, en zie je hoe je vier poppetjes er achteraan rennen. Je moet proberen de vijand in te halen door op het juiste moment tegen het scherm te tikken, bijvoorbeeld om over kisten te springen.
Nou had ik vaak helemaal geen zin om zo'n vijand in te halen, omdat ik die beesten meestal juist probeer te ontwijken. Daarbij is dat getik tegen het scherm (in dit renspelletje) een tamelijk oppervlakkig tijdverdrijf, zeker in vergelijking met de diepgang die de rest van de game biedt. Het voelt alsof BioWare per se iets met rennen en racen heeft willen doen, omdat het nu eenmaal een Sonic-spel is. Die gedachte is prima maar als het niet blijkt te werken, kun je zoiets beter uit je game laten.

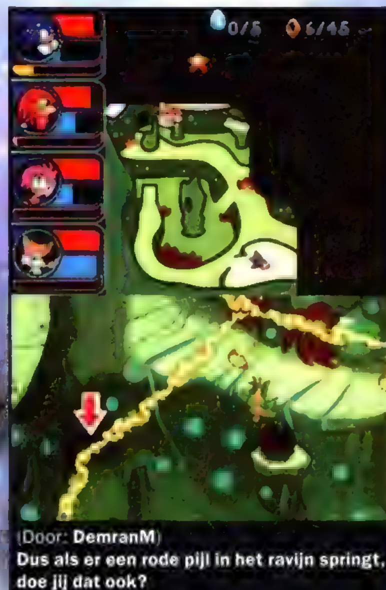


LOOPINGS

Los van deze minpuntjes is deze 'RPG met Sonic' echt de moeite waard.
Het spel is veeleisend in de zin dat je best veel dingen moet begrijpen en overzien, maar het is nooit echt moeilijk in de zin dat je vaak af zult gaan of op de puzzels zult vastlopen.
Als je een beetje door hebt hoe je de mogelijkheden van Sonic en zijn vrienden moet versterken en uitbuiten, speelt het spel als een wandeling door het park.
Een interessant park, dat wel. Je zou het zelfs een pretpark kunnen noemen, want er valt genoeg te zien en te beleven. En er zijn loopings, natuurlijk.
Met een Sonic zonder loopings was BioWare gewoon te ver gegaan. Maar in deze Chronicles hebben ze precies genoeg Sonic en precies genoeg RPG gebruikt.

DIALOGEN

Het verhaal wordt vrijwel in zijn geheel met dialogen verteld. Deze dialogen verschijnen als tekstkaders in beeld. Ze zijn tot op bepaalde hoogte interactief, doordat je kunt kiezen uit verschillende Sonic-hoofdjes om zijn soort reactie te bepalen.
Tik je tijdens zo'n gesprekje bijvoorbeeld tegen een knipogende Sonic, dan maakt hij een bijdehante, vaak provocerende opmerking. Kies je een vraagteken, dan vraagt Sonic om extra informatie, en meer van dat.



(Door: **DemranM**)
Dus als er een rode pijl in het ravijn springt, doe jij dat ook?



(Door: **shottydoyle**)
Amy heeft er geen blauwe power meer voor.

CONCLUSIE

Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood is een behoorlijk diepe RPG van hoge kwaliteit. De sfeer van Sonic is alom aanwezig, terwijl de game in de verste verte niet valt te vergelijken met eerdere avonturen van de blauwe egel. Knap werk van BioWare!



JURJEN

SCORE **88**

Afhankelijk van het aantal zijweggetjes dat je kiest te bewandelen, gaat het uitspelen je zo'n twintig tot dertig uur kosten.

SONIC CHRONICLES: THE DARK BROTHERHOOD
DS
BIOWARE / SEGA
1 SPELER
OUT NOW

12+




BROTHERS IN ARMS:

Volgens velen heeft het wachten op Brothers in Arms: Hell's Highway te lang geduurd, en heeft de game de slag al bij voorbaat verloren. JJ trekt zich daar niets van aan; hij bepaalt zelf wel of iets goed is of niet.

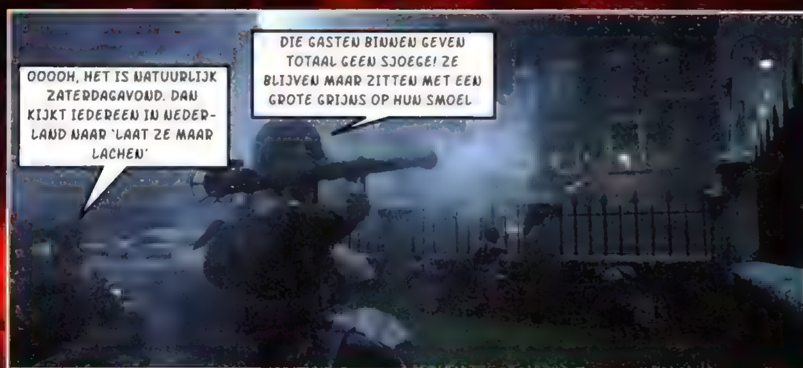


Brothers in Arms: Hell's Highway is meerdere malen uitgesteld, en ik weet vrijwel zeker dat deze vertraging de belangrijkste oorzaak zal zijn van de kritiek op deze shooter.
Laat ik een voorbeeld geven. Toen we drie jaar geleden de eerste beelden van BiAHH zagen, werd het spontaan vochtig op de grond. De battle waarin een groot 88 mm kanon werd uitgeschakeld door een bazookateam (een nieuw team en erg fijn om in te zetten!) maakte iedereen sprakeloos.
Unaniem stelden we toen vast: dit wordt de shooter die alle andere shooters overbodig gaat maken. Lang ben ik achter deze uitspraak blijven staan... totdat Call of Duty 4 volkomen onverwacht om de hoek kwam zeilen!

DOM

Je merkt het overal. Sinds CoD4 uit is, hebben alle shooters problemen om over dit fenomenale spel heen te komen. Ook Ubisoft moet die druk gevoeld hebben. Men kwam met opgepoetste screenshots (wat juist de nadruk legde op het grafische verschil), het werd opeens wat stil rondom het spel en men sleutelde een jaar langer door dan gepland.
Ik vind dat erg jammer, of beter gezegd dom. Ik vind het ook niks voor Ubisoft, een bedrijf dat normaliter alleen naar zichzelf kijkt en z'n eigen koers volgt. Maar in dit geval lijkt men met de wolven in het bos mee te huilen. Wolven die alles wat minder is dan CoD4 niet diggen en daardoor BiAHH niet op waarde (willen) schatten.
Oké, grafisch gaat CoD4 er dus overheen en misschien ook wel qua actie, maar dat wil niet zeggen dat BiAHH lelijk, kut en saai is. Gearbox hanteert gewoon een eigen stijl, een stijl die vooral goed werkt bij het neerzetten van een oorlogssfeer. Waar CoD4 van oorlog een soort opgepoetste Hollywood-film maakte, laat BiAHH je meer de harde werkelijkheid voelen.
Toen ik de game speelde, waande ik me ook echt in september '44. De steden Best, Son en Eindhoven komen natuurgetrouw tot leven, en ik voelde mee met Matt Baker, Joe Hartsock en de andere soldaten van het 101st Airborn Division die ik aanvoerde.
BiAHH staat wederom bol van drama en persoonlijk leed. Iets dat bij de eerste twee delen van BIA de hemel in werd geprezen en nu dus opeens helemaal niks meer waard zou zijn?

"IK HEB GEWOON VIJFTIEN HEERLIJKE UREN GEHAD."



TEVREDEN

De gameplay is in basis identiek gebleven en op sommige punten verbeterd (check de slowmotion effecten als je iemand door zijn kop knalt). Opnieuw kun je een aantal squads (aanvalsgroep, mitrailleurgroep en bazookagroep) aanvoeren en zijn de vaak immense open levels zo opgebouwd dat je jouw troepen goed moet opstellen, en het gegeven van supressive fire en het flanken van de vijand zeker in de hogere moeilijkheidsgraden onvermijdelijk is om te overleven.
Dat pittige karakter komt, en dat is het volgende pluspunt, niet alleen door de manier waarop het level is opgebouwd (veel obstakels en heuvels), maar ook door de haast briljante A.I.
De manier waarop de vijandelijke CPU's reageren is ongekend. Ze denken echt, en ik lul hier niet.
In eerste instantie nemen ze het tegen je op vanuit hun beginpositie. Krijgen ze de volle laag dan zullen ze schuilen en minder vaak het vuur openen. Of ze schieten zonder te kijken. Win je terrein, dan zullen ze niet dom blijven staan en zich laten afmaken, zoals in de meeste shooters, maar trekken ze zich terug en nemen ze een nieuwe positie in.
En dus word je binnen één gevecht steeds weer geconfronteerd met nieuwe situaties waar je opnieuw een oplossing voor dient te vinden. Je bent dus de hele tijd ingespannen bezig, en dat geeft je na een gewonnen gevecht des te meer een goed gevoel. Soms zelfs sterker dan bij CoD4, dat echt een paar recht-toe-recht-aan levels kende.

EEN VLOEK

Een ander pluspunt is de afwisseling in de game. Dan weer vecht je op het platteland, dan weer in de stad, dan weer indoor, dan weer in een dorp. En net als in CoD4 zijn er ook levels waarin je in een Britse tank mag knallen. Vervelen doet de game dus nooit.
Tenslotte de verhaallijn. Gearbox heeft een gok genomen door niet slechts het verhaal van de oorlog te laten zien, maar ook een stukje psychologie aan de game toe te voegen. Er lopen daardoor twee verhaallijnen parallel aan elkaar. Allereerst draait BiAHH om de moeizame opmars van de Geallieerden tijdens Operation Market Garden, die hen door het Brabantse platteland leidt. Ten tweede is daar het verhaal van 'de vloek van een pistool'. Een vloek die zijn weerslag heeft op de manschappen en hun onderlinge relatie. Ik wil niet te



HELL'S HIGHWAY

JJ KNOKT IN HOLLAND

BRABANTSE NACHTEN

Tot mijn aangename verrassing ziet het door de Amerikanen gemaakte Brabantse land er zeer realistisch uit. Vooral het gebied rond het station van Eindhoven en de markt van Veghel zijn briljant nagemaakt en ademen die typische Hollandse spruitjeslucht.
Slordig alleen dat verzetsstrijder Nick eerst Engels met een Russisch accent praat, en daarna pas met een Hollands accent. Daar is Gearbox dus duidelijk een file vergeten up te daten.





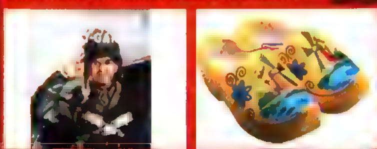


veel spoilen, maar iedereen die dit pistool vasthoudt, lijkt te sneuvelen. Op deze tweede verhaallijn zal ongetwijfeld kritiek zijn. Men zal het psychologie van de koude grond noemen, en ook van mij had 't niet gehoeven, maar het doet absoluut niks af aan de fantastische gameplay.
Bovendien; roepen we niet keer op keer trots dat gaming de filmindustrie aan het inhalen is? Nou, dan zullen we ook vaker, net als in films, meerdere verhaallijnen in een spel moeten stoppen.

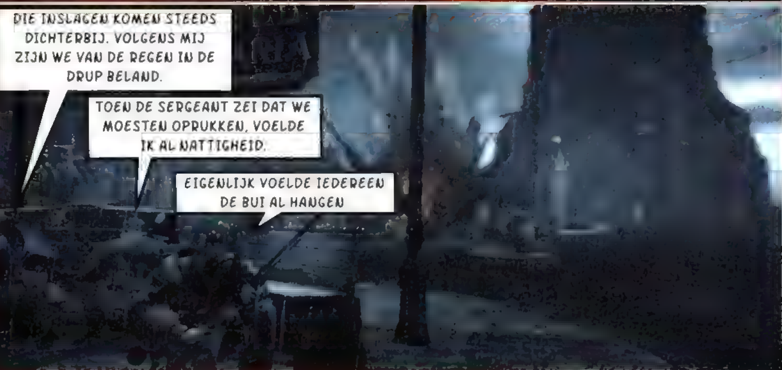
JOURNALISTENGELUL

Blijven we met één ding zitten: BiAHH is inderdaad niet de shooter geworden die alle andere shooters overbodig maakt. Dat is CoD4. Was BiAHH voor CoD4 uitgekomen dan

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY



hadden ze best een kans gehad op die status. Nu ligt de standaard dus hoger.
Toch heeft Gearbox gewoon een prima game afgeleverd met een aantal battles die me nog lang zullen heugen, voortreffelijk leveldesign in de open gebieden (indoor is niet het specialisme van Gearbox) en een A.I. waar zelfs CoD4 een puntje aan kan zuigen.
Ik heb vijftien heerlijke uren met de game gehad, en dat is voor mij het belangrijkste criterium bij het geven van een cijfer. Een game koop je volgens mij voor de fun en niet zo zeer omdat het de nieuwe standaard zou zijn. Dat is journalistengelul.



HALEN ALS

- Je een bijkans perfecte A.I. wilt ervaren.
- Je CoD4 uitgespeeld hebt en nog een puike shooter zoekt.
- Je anti-PSV bent en Eindhoven in puin wilt zien.

CONCLUSIE

Ubisoft heeft te laat gepiekt en dus is Brothers in Arms: Hell's Highway niet meer de standaard in dit genre. Maar dat maakt het nog geen boutgame. Je bent toch ook geen loser als je zilver wint op de Olympische Spelen?



JJ

SCORE **84**

In de makkelijkste mode knal je er in een uur of twaalf doorheen, maar een echte man maakt het zichzelf lastiger.

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY
PC / PS3 / XBOX 360
UBISOFT
2 - 20 SPELERS ONLINE
OUT NOW

16+



GILLENDE DUITSERS

Je zal toch maar Duitser zijn en shooters willen spelen. Dan sla je waarschijnlijk de WO II-shooters over, en al helemaal deze Brothers in Arms. Want ik weet niet wie of wat ze hebben genomen voor de Duitse voice-over, maar ik heb het idee dat het een speenvarken is geweest.
In BiAHH gillen de Duitsers aan een stuk door, terwijl de Amerikanen juist stoere kreten uitslaan. Nu wil ik geen lans breken voor de Duitsers in de oorlog, maar een beetje minder had wel gekund. Het zou het realisme zeker goed hebben gedaan.



SID MEIER'S CIVILIZATION

Het blijft een rare titel, Civilization IV: Colonization. Maar dat weerhield Jan er niet van ongenadig huis te houden in meerdere uitheemse kolonies. Virtueel dan, hé...?



De definitie van kolonisatie is als volgt: *"De uitbreiding van politiek en economisch beheer over een gebied door een buitenlandse bezettende staat, die meestal organisatorisch en militair superieur is."*
Dat is een nette manier om het volgende te omschrijven: "Met een vloot een paradijselijk oord binnenvallen, de lokale bevolking uitmoorden of tot slaaf maken, de boel leegroven en vervolgens na een paar jaar een ongeorganiseerde bende achterlaten."
Gelukkig zijn games negen van de tien keer versimpelde voorstellingen van de werkelijkheid, en dus hoef je je tijdens het spelen van Colonization niet druk te maken of je wel of niet politiek correct bezig bent. Maar ook al is Colonization een versimpelde voorstelling van hoe de zaken er tussen 1492 en 1850 aan toe gingen, de gameplay is allesbehalve simpel. Sterker, het is af en toe old school lastig.

SPIEGELS & KRAALTJES

Of je de originele Colonization nu wel of niet gespeeld hebt, maakt geen fluit uit. Het spel draait op een doorontwikkelde Civilization IV engine en verwelkomt veteranen en nieuwelingen even hartelijk. Bovendien is de kans veel groter dat je wèl Civ IV hebt gespeeld en de besturing van Colonization komt daarmee [illegible]. Bovendien is het begin van het spel vrij overzichtelijk (maar wel [illegible] uitdagend).
De [illegible] tijd in de eerste beurten (je hebt [illegible] driehonderd beurten waarin je je uiteindelijk los moet maken van je moederland) gaat hem zitten in het onderhandelen met de plaatselijke Indianenstammen. Met een paar simpele spiegels en kraaltjes kom je er niet, dus is het zaak goed in te spelen op de behoeften van de inboorlingen. Anders gezegd, je moet zorgen dat je een schip uit Europa bestelt met specerijen, grondstoffen en andere lekkernijen die ze in de Nieuwe Wereld nog niet kennen.
Hier valt goed geld mee te verdienen en natuurlijk laat je de lokale bewoners veel en veel te veel betalen. Weten zij veel, har, har.

HALEN ALS

- Je de Civilization IV shortcut nog steeds op je desktop hebt prijken.
- Je graag zelf iets opbouwt en op eigen benen wilt staan.
- Je voor nog geen drie tientjes de kans wil pakken een klassieker te spelen.

DRANK IS GOED VOOR ELK

Als je de boel goed verkend hebt en menig dealtje met de Indianen hebt gesloten, wordt het toch wel eens tijd voor het stichten van wat nederzettingen, die je vervolgens weer dient uit te bouwen tot welvarende kolonies.
Overigens kun je de Indianen niet ten koste van alles uitmelken. Je dient ze af en toe eens een vaatje rum te geven, als teken van goede wil... en om ze afhankelijk te houden.
Het opzetten van een goed lopende economie is behoorlijk uitdagend. Je handelt namelijk op een gegeven moment op drie fronten 1) met de indianen 2) met je kolonies onderling en 3) je stuurt goederen naar het thuisland.
Daarbij is het zaak dat terugkerende schepen nieuwe hardwerkende kolonisten meenemen, het liefst specialisten. Die laatsten vind je in de vorm van priesters die Indianen kunnen bekeren tot het Christendom of handelaren die een verwerkingsproces van een grondstof kunnen versnellen. Uiteindelijk wil je namelijk geen tabak meer verhande-

VRIENDELIJK PRIJSJE

Leuke bijkomstigheid: Sid Meier's Civilization IV: Colonization ligt voor 29,95 euro in de winkel. Het is bovendien een stand-alone game; je hebt het originele Civ IV dus niet nodig om deze game te kunnen spelen, ook al suggereert de titel anders.





IV: COLONIZATION

JAN IS GEWETENLOOS

BEETJE KLAAR
Het mag duidelijk zijn dat ik Sid Meier behoorlijk hoog heb zitten maar tegelijkertijd ben ik nu echt wel een beetje klaar met Firaxis' veilige werkwijze. Ik wil niet zo ver gaan om ze laf te noemen maar iedere keer weer die oude franchises herkauwen en in een nieuw jasje stoppen… het kunstje wordt nu wel heel erg voorspelbaar.
Waar blijft, en ik vraag het niet voor het eerst, het fonkelnieuwe, briljante project van Sid dat de game-industrie op zijn grondvesten doet schudden? Of is dit ijdele hoop en wordt het straks toch weer 'gewoon' Sid Meier's Civilization V?







len maar sigaren. Dat scheelt tijd, levert meer op en de bevolking eist ook steeds meer luxe goederen. Colonization is, dat zeg ik er maar even bij, af en toe hard werken.

AFSCHEID DOET PIJN
Heb je alles gehad, gaat de Koning of Koningin vanuit de Oude Wereld moeilijk lopen doen. Hij of zij legt je hogere belastingen op, eist een deel van je winst en wil de hele tijd op de hoogte worden gehouden van de gang van zaken in de koloniën. Logisch dat je je op een gegeven moment wilt afscheiden, maar dan is het wel zaak dat je een legermacht hebt opgebouwd want de regenten uit de Oude Wereld laten zich niet zomaar aan de kant zetten. Tegelijkertijd dien je ook je eigen bevolking warm te hebben gemaakt voor revolutie! Voor vrijheid! Voor onafhankelijkheid!
Regeren is ook in dit geval vooruitzien waarbij je niet pas op het allerlaatste moment moet beginnen met het importeren van kanonnen en wapens. Toch ligt de nadruk in Colonization veel minder op oorlog en veel meer op vredig handelen dan in Civ IV of in andere beschavingssim games.
Pas in de Boss Battle met de legers, om niet te zeggen de Armada (jijks!) van je moederland, draait het om knokken. En dan zul je zien of je het al die honderden beurten ervoor een beetje goed hebt gedaan. Zo niet, dan kun je weer helemaal opnieuw beginnen.

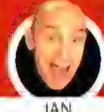


"NATUURLIJK LAAT JE DE LOKALE BEWONERS VEEL TE VEEL BETALEN. WETEN ZIJ VEEL..."

DE VIER NATIES
In Civilization kun je kiezen uit vier naties: Nederland, Engeland, Spanje en Frankrijk. Ieder land heeft een bepaalde bonus. Zo hebben de Fransen extra goede relaties met de Indianen, bogen de Spanjaarden op een Conquistador bonus, krijgen Engelse spelers een immigratiebonus en hebben de Nederlanders, hoe kan het ook anders, een handelsbonus. Historische figuren, gebeurtenissen en locaties zorgen bovendien voor een redelijk authentiek gevoel.



CONCLUSIE
Colonization is best een pittige game geworden maar heeft de tand des tijds opvallend goed doorstaan. De gameplay is niet zo verslavend als die van Civ IV, maar wel behoorlijk uitdagend. Dat maakt Colonization veel meer dan een leuk tussendoortje.


JAN

SCORE 80

De endgame van Colonization, en dan met name als je verliest, zorgt ervoor dat er behoorlijk wat replay in de game zit. Want dat betekent dat je je kolonie en je maatschappij anders moet inrichten. De verschillende multiplayer modes bieden de mogelijkheid tot nog veel meer potjes.

COLONIZATION
PC
2K GAMES
1 - 4 SPELERS
OUT NOW
12+

PRO EVOLUTION SOCCER 2009

MAARTEN GEEFT Z'N EIGEN KIND AAN

Maarten slaakte een zucht van opluchting toen hij ontdekte dat Konami de hysterische LSD-trip dancemuziek uit PES 2008 in PES 2009 vervangen had door wat minder opgefokte klanken. Maar of dat genoeg is om de strijd met FIFA 09 te winnen...

"NIET DOEN JONGENS, KAPPEN MET DIE KUT ANIMATIES EN DAT REALISTISCHE GEDOE."

Een van de redenen waarom ik afgelopen jaar vaker PES dan FIFA speelde, was het feit dat het zo lekker snel is. Zo lekker vloeiend. Een balletje in de diepte en mijn linksbuiten neemt 'm zo in de loop mee!
Natuurlijk, de game zag er dramatisch uit, maar toch verkoos ik het boven FIFA 08, vanwege de handelingssnelheid van de spelers. Ik hou van snelheid, ik ben een arcade mens.


In het clubblad van Chelsea las ik 't volgende: Hoe noem je het als twee Manchester United fans in een Renault Espace de afgrond in rijden? Zonde, er was plaats geweest voor acht!

ANIMATIES

Wat denk je dat het eerste is dat me opvalt aan PES 2009? Nou? De snelheid is eruit! De Japanners vonden het nodig om net als EA een flinke dosis animaties toe te voegen, met alle gevolgen van dien. De spelsnelheid zelf is nog steeds goed hoor, maar door al die mooie animaties gaan spelers soms inhouden om eerst hun realistische animatie af te maken. Een balletje snel doortikken gaat hierdoor soms net effe trager. Heel irritant!
Het is een middel om de game iets dichter bij de realiteit te brengen, maar daarvoor ben je bij mij aan het verkeerde adres. Een van de nadelen van FIFA vind ik namelijk dat het té realistisch is. Daarom speelde ik PES, niet eens om de Master League.
Maar FIFA wordt steeds sneller en beter en PES blijft er een beetje achteraan sjokken. Alsof ze niet weten wat ze moeten veranderen. Terwijl ik toch veel PES spelers elk jaar weer hoor kankeren. Op de A.I. van de keepers bijvoorbeeld...

GEBREKEN

Toegegeven, grafisch ziet PES 2009 er een stuk beter uit dan 2008, maar de pracht en praal uit FIFA overtreffen, dat is schier onmogelijk.
Daarnaast zijn ook de vrije ballen op het middenveld nog steeds een drama. Als je offline tegen elkaar speelt, is een vrije trap zelfs een nadeel want je kunt 'm altijd onderscheppen. Online is het ook geen pretje trouwens.
En het schieten... dat verandert ook elk jaar. Vorig jaar kon je ineens uit de draai scoren, en dit jaar is het weer veel te moeilijk gemaakt! Zelfs als je tegen de schietknop blaast, gaat hij al huizenhoog over!

PRO EVOLUTION SOCCER 2009



GEJAT

Is het dan allemaal zo slecht? Nee, dat ook weer niet maar hier spreekt een teleurgestelde PES-fan die ziet dat een van zijn lievelingsgames niet voldoet aan zijn verwachtingspatroon. Ik had gehoopt op grote veranderingen, in plaats van kleine aanpassinkjes die het geheel hoogstens íetsje beter maken dan vorig jaar.
Een typerend voorbeeld van het feit dat de inspiratie bij de Japanners ver te zoeken is, is de komst van de Become a Legend mode. Kom op man, dat is gewoon Be a Pro! Schaamteloos gejat van EA.
Het straalt er aan alle kanten vanaf dat het team van Konami duidelijk niet weet wat ze aanmoeten met de opmars van FIFA.

ARCADE!

Nou, laat ik ze een advies geven. De reden waarom ik PES speel is dat het snel is. Daar moeten ze op voortborduren. Niet op het realisme. Ik citeer uit een persbericht van PES 2009 waarin de samenwerking met de UEFA Champions League werd aangekondigd: "The licence confirms Konami's commitment to extending the series' reputation as the definitive and most realistic football series available."
Niet doen jongens, kappen met die kut animaties en dat realistische gedoe. Die strijd is verloren, richt je nu op een soepele, snelle en arcade gameplay.
Ik heb geen kinderen, maar volgens mij moet het lager geven dan een 80 aan PES hetzelfde voelen als je eigen kind aangeven bij de politie. Ik moet echter eerlijk blijven als recensent, hoe moeilijk dat soms ook is. FIFA is beter en Konami heeft werk te doen. Geen kerstvakantie in Japan dit jaar.


In het clubblad van Glasgow Rangers stond dat een dief alles uit de "trophy-room" van Celtic had gestolen. De politie zocht naar iemand met een groen tapijt.

CHAMPIONS LEAGUE

Een van de belangrijkste toevoegingen is de licentie van de Champions League. Leuk en aardig dat ze dat mooie deuntje mogen gebruiken, maar het betekent niet dat elk team dat meedoet ook daadwerkelijk gelicenseerd is. Zo is bijvoorbeeld Chelsea nog steeds London FC.



HALEN ALS

- De Champions League tune je opgeilt.
- Je niet zonder Master League kunt.
- Je 'm al gepre-ordered hebt...

CONCLUSIE

Konami krijgt 't niet voor elkaar om een vuist te maken tegen EA's footie en zal echt keihard aan de slag moeten om van PES 2010 weer een meesterwerk te maken.

MAARTEN
SCORE 79

Hou je van PES, dan speel je 'm het hele seizoen 2009/2010

PRO EVOLUTION SOCCER 2009
PS3 / XBOX 360 / PC / PS2
KONAMI
1 - 8 SPELERS
OUT NOW
3+



FAR CRY 2

WOUTER WIL NIET DOOD

Wouter vindt Far Cry 2 maar een kutspel... om te reviewen dan, want dat het een open world game is van hoogstaande kwaliteit kan zelfs een blinde Afrikaan zien. Maar even rap door de ruim dertig verhaalmissies heen banjeren zodat je écht alles over de game kunt vertellen, dat kun je wel vergeten. En ook Wouter lukte het niet...

"JE ZULT ALS EEN PARANOÏDE KONIJN ALTIJD OP JE HOEDE MOETEN ZIJN."

Er zijn twee redenen waarom je de tijd moet nemen om Far Cry 2 te spelen. Ten eerste natuurlijk om te genieten van de vibe van de game. Gewoon even achterover hangen om in het woestijngebied of de savanne van de ondergaande zon te genieten, dat is haast digitale poëzie. Steek er een vuurtje bij aan, luister naar het knetteren van het wegfikkende struikgewas en je verandert je TV in een ware sfeergenerator.
De andere reden om de tijd te nemen, is omdat haastige spoed in Far Cry 2 keihard wordt afgestraft. Als je denkt dat je wel even snel van punt Centraal Africanus naar punt Botswanianus kunt racen, dan heb je het mis. Op bijna elk kruispunt tussen vertrek en bestemming is namelijk wel een outpost van vijanden te vinden en als deze heerschappen een beetje enthousiast met hun kogels rondsproeien, dan kom je er niet langs zonder dat je auto ontploft. Je kunt natuurlijk lekker om de outposts heentuffen - rijden in FC2 is zeker geen straf - maar je gaat ook niet naar een bordeel om de hoeren alleen maar de hand te schudden. Dus stop je een aantal meter voor zo'n kruispunt, haal je je map en verrekijkertje tevoorschijn en scout je de boel. Kijk, daar hebben we een ammopile, daar staat een sniper de boel te checken en wacht eens even... zie ik daar nou een enorme gastank? Een paar welgemikte schoten later en het kampje wordt geplaagd door vuur, ontploffingen en totale chaos.





POWER UNLIMITED GOLD

DYING AIN'T EASY

Terwijl Ubisoft in de nieuwe Prince of Persia loopt te verkondigen dat doodgaan niet meer van deze tijd is, heeft sterven in Far Cry 2 juist ingrijpende gevolgen. Zo zullen je buddies, je strijdkameraden die jou kunnen redden uit onmogelijk situaties en die je alternatieve manieren bieden om een missie te klaren, niet op magische wijze respawnen als jij ze hebt laten wegkwijnen. Nee, een dode buddy zal je niet meer terugzien. De hypersensitieve of zwangere gamer doet er dus verstandig aan een doos tissues binnen handbereik te houden.
Ook wil je liever niet zélf doodgaan omdat de savemogelijkheden beperkt zijn. Vergelijkbaar met GTA IV wordt er alleen automatisch gesaved nadat je een missie hebt geklaard en kan je enkel handmatig saven in daarvoor bestemde savehouses (en in wapenwinkels). Dit betekent dat sterven vaak gelijk staat aan shit opnieuw doen; routes nogmaals rijden, lui wederom kapot knallen en eventueel weer op zoek gaan naar een vervoersmiddel. Dat wil je liever niet, hoe leuk het ook allemaal is. Tot overmaat van ramp krijg je ook nog een laadtijd van misschien wel een halve minuut voor je kiezen. En in een vrijwel laadtijdloze wereld is dat even doorbijten.

OVERLEEF

Het 'doodgaan is niet prettig'-principe maakt de game extra hardcore, iets waar ik persoonlijk helemaal geen problemen mee heb. Ik vind het fijn om te vloeken. Daarnaast benadrukt het de ruigheid van het overleven in Afrika waar Far Cry 2 wat mij betreft om draait.
Je hoeft namelijk van geen van de NPC's in de ENORME wereld een spontane knuffel te verwachten, want iedereen wil jou tot dood vlees reduceren. Zelfs je guns werken niet altijd mee, want een roestig, halfverrot pistool kan zomaar besluiten om in het heetst van de strijd te blokkeren, het liefst precies op het moment dat je een verse schedel in je vizier hebt. Smijt je om nostalgische redenen (die gun en jij hebben toch al zóveel meegemaakt) het wapen nog niet weg, dan kan het ding later besluiten om live in je poten te ontploffen. Het gevolg is schrik en een lichte paniek terwijl je op zoek





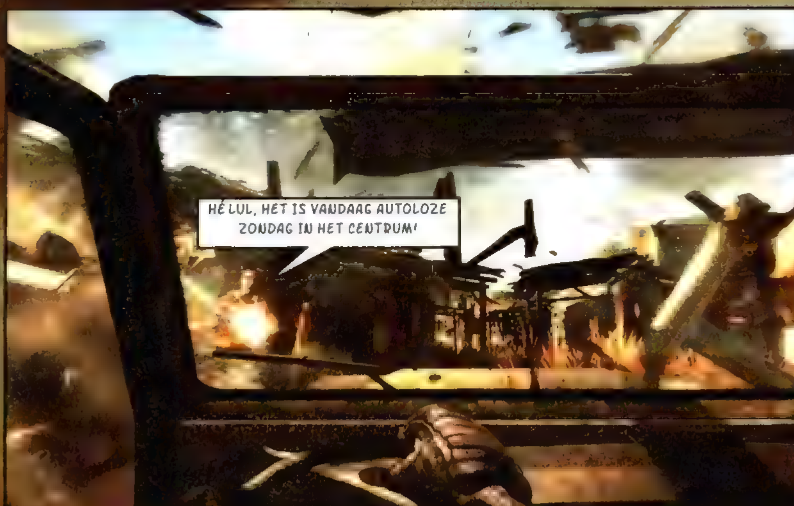
moet naar nieuwe methoden om je belagers onder de zoden te trappen.

PLOTSKLAPS IN DE FIK

Hoe vaak speel je nog een game die niet spannend is om het verhaal, maar vanwege het feit dat er allerlei [illegible] kan gebeuren? En [illegible] omdat je vijanden [illegible] uit de hoek kunnen [illegible] (dat heeft ook te maken met [illegible], of liever het gebrek [illegible]) maar omdat er allerlei elementen invloed hebben op de strijd waarin jij je bevindt. [illegible] je die badguy in het hutje uit te schakelen, schiet je per ongeluk een kogel in een gasfles. Het ding begint vuur te spuiten als een kinderraket maar in principe is er niets aan de hand want je bevindt je op veilige afstand. Ondertussen heb je echter niet door dat in je blinde hoek een hele grasvlakte in de hens is gevlogen, waardoor er vervolgens een wagen vlak achter je in lichterlaaie komt te staan. BOEM!!!
Ook een raket uit je roestige RPG die in plaats van recht op z'n doel af te vliegen, voor je neus op de grond flikkert en ontploft, of plotseling langs scheurende schoften met mounted guns, zorgen ervoor dat je als een paranoïde konijn altijd op je hoede moet zijn.

MAAR...

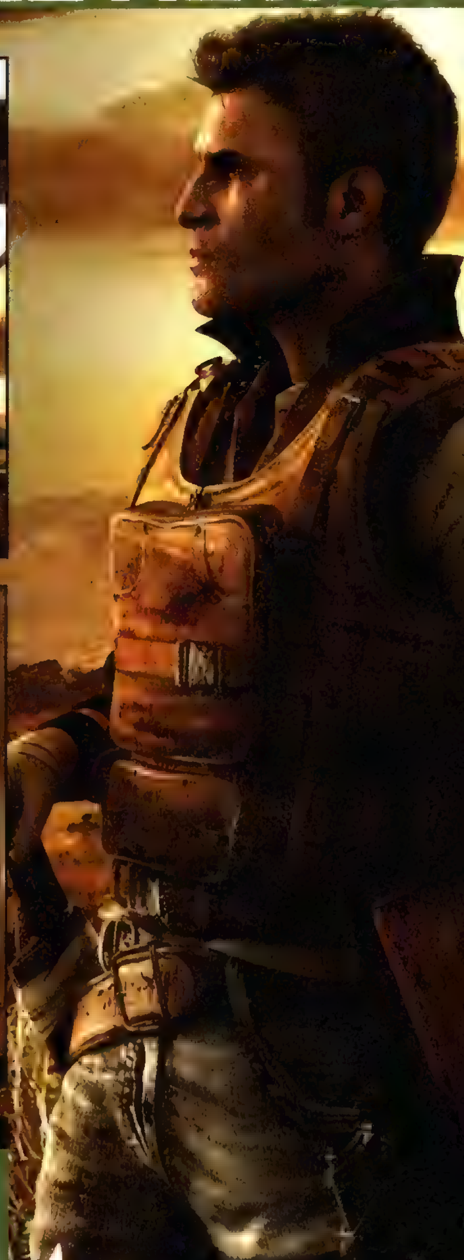
Maar dan de maar. Die ellendige 'maar'... Want ondanks alle zinderende actie, de stoerheid van de game en het feit dat je zo vrij als een net uit zijn kooitje gelaten parkiet door de prachtige omgeving kunt fladderen, is Far Cry 2 niet perfect. Dat komt omdat je vijanden niet bepaald van gymnasium-niveau zijn. Ze zijn nog net niet zo dom als een hersendode augurk, maar evengoed zul je ze vaak genoeg betrappen op het beschieten van een bosje waar jij allang niet meer achter zit of het dwaas in de rondte kijken terwijl jij de kogels langs hun oren laat vliegen. De intelligentie schijnt hoe langer je speelt wel iets toe te nemen, maar daar heb ik weinig van gemerkt. Als ter compensatie voor hun beperkte intelligentie, 'lijdt' het knalvoer aan een soort van gedeeltelijke onkwetsbaarheid. Een headshot is meestal wel dodelijk, maar een paar gaten in het lichaam lijkt de taaie rakkers nauwelijks te kietelen, vooral niet met de wapens die je in het begin van de game in je klauwen krijgt. Kun je in veel shooters bijna aanvoelen hoeveel kogels je vijand kan koppen voordat hij onderuit gaat, in FC 2 is het afwachten geblazen. Maar gelukkig doe je dat tegen de achtergrond van een oogverblindend mooi landschap, terwijl de vlammen van het fikkende gras aan je neusharen likken en het ritme van de bongo's je oren kietelt. Als je dan om je heen kijkt en je beseft hoe ongelooflijk veel je nog te doen staat in het magische Afrika, zal je een zuchtje van genot niet kunnen onderdrukken.





Nou ja... Een toiletpot met uitzicht!





HALEN ALS

- Je in Beekse Bergen het liefst de zebra's DOOD zou rijden!
- Je graag naar Afrika zou gaan om het land in de fik te steken, maar je niet van reizen houdt.
- Je geen problemen hebt met het kapot knallen van half onkwetsbare randdebielen.

FLEXIBEL VERHAAL

Je personage in Far Cry 2 is op zoek naar de Jackal, een evil knakker die er voor zorgt dat iedereen in Afrika elkaar kapot knalt. Het toffe aan dit verhaal is niet alleen dat het best boeiend blijft, maar ook dat er subtiele veranderingen in aangebracht worden afhankelijk van welk figuur je aan het begin kiest. Nog een keer spelen dan maar?

CONCLUSIE

Als je van open world games houdt, dan is Far Cry 2 je ding, veel duidelijker kan ik niet zijn. Jammer alleen dat de hypnotiserende illusie ietwat beschadigd wordt door knullige A.I. en dat de multiplayer mode niet de beste is die je ooit zult tegenkomen.



WOUTER

SCORE 93

Het is belangrijk dat je relaxed doet in FC 2 en dan kun je je er, zeker als je ook de multiplayer een kans geeft, misschien wel een uurtje of honderd mee vermaken. DAMN, sommige mensen leven niet eens zo lang!

FAR CRY 2
PLAYSTATION 3 / XBOX 360 / PC
UBISOFT MONTREAL / UBISOFT
1 SPELER / MULTIPLAYER TOT 16 SPELERS
23 OKTOBER 2008

16+



FRACTURE

JEROEN CONSTATEERT NIVEAUVERSCHILLEN

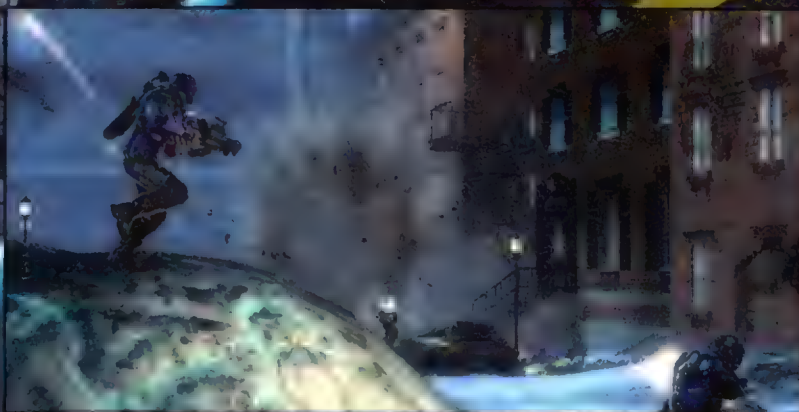
Als een van de weinigen op de redactie houdt Jeroen van tuinieren (zelfs als er geen piñata's in wonen). Hij was dan ook de aangewezen persoon voor Fracture, een game waarin je op allerlei manieren met de aarde kunt spelen.

Weet je waar ik aan dacht toen ik Fracture op mijn bordje kreeg? Ik dacht ineens aan dat Nederlandse gametijdschrift dat zijn teksten letterlijk vanuit het Engels vertaalt. Zo vertaalden zij ooit 'groundbreaking' als 'grondverbrijzelend'. Dan val je dus aardig door de mand als je de indruk wilt wekken je eigen artikelen te schrijven.
Ik kom erop omdat 'Groundbreaking' een hele goede omschrijving is voor Fracture, letterlijk dan, want zo grondverbrijze... sorry, grensverleggend is de game nu ook weer niet.

OMHOOG OF OMLAAG

Fracture maakt gebruik van de nog immer populaire Unreal III engine en dat zie je overal aan af. De personages, de structuur van de verschillende objecten binnen een level... alles ademt die typische Unreal sfeer uit. Je kent het wel, van die opgepompte Amerikaanse soldaten van die Marcus Fenix kloontjes. Oké, de hoofdpersoon in Fracture heeft wat meer kleur, maar verder voelt de game als een standaard third-person shooter.
Het wordt anders wanneer je de secundaire functie van je wapens kunt gebruiken, daar waar het in deze game toch allemaal om draait: de deformatie techniek. Dit zogenaamde terrain deforming zorgt ervoor dat je heuveltjes of kuilen kunt maken op open terrein, althans op plaatsen waar je de aarde ziet. Met één druk op de knop laat je de grond stijgen of dalen (dit kun je niet oneindig doen overigens).
In het begin voelt het heel erg aan als een gimmick. Dat komt met name door de voor de hand liggende puzzels die je met je deformatie mogelijkheden moet oplossen. Zo moet je de ene keer een kuiltje maken om ergens onderdoor te komen, de andere keer gebruik je een heuvel om overheen te klimmen. Erg voor de hand liggend allemaal.

HALEN ALS
- Je ook zo graag met aarde speelt.
- Je niet wilt wachten op Gears of War 2.
- Je wel eens op een lava paal wilt staan.



Op zich wel handig dat terrain deforming. Kun je 's winters overal in Nederland snowboarden. En je hoeft niet eens naar boven te klimmen!



LAVA PAAL

Naast de mogelijkheid om de aarde te vervormen met je handwapens, heb je ook granaten die de grond kunnen doen stijgen of dalen. Zo kun je wat standaard 'puzzels' oplossen door de lava paal granaat als lift te gebruiken, of een viaduct te laten ondersteunen.
Over het algemeen gebruikte ik de deformatie mogelijkheden van de granaten echter vooral tijdens veldslagen. Je werpt met zo'n granaat namelijk heel gemakkelijk een veilige barrière van zand en steen op waarachter je je kunt verschuilen. Heb je voor jezelf een goede schuilplaats gecreëerd dat zul je tot je verrassing merken dat de tegenstander een afwachtende rol aanneemt. Ze vallen niet aan maar zullen zich verschuilen achter rotsen of andere objecten. Ze zijn dan echter een vrij gemakkelijke prooi. Je laat gewoon even de grond onder hun voeten

> **"FRACTURE IS BIJ VLAGEN FANTASTISCH, MAAR DE GAME LAAT JE NA HELE MOOIE MOMENTEN VAAK WEER KEIHARD OP DE GROND LAZEREN."**



(Door: **Ztalker**)
Met een helikopter zonder wieken, zul je de grond heel snel bekieken.



MULTIPLAYER?

Wij konden tijdens de review van de game nog niet de servers op en kunnen dus nog geen uitspraken doen over de multiplayer.
Ben je benieuwd hoe Fracture zich online houdt, check dan PU.nl voor de multiplayer recensie! Wie weet kan je zo maar 0.5 punten bij het eindcijfer optellen.



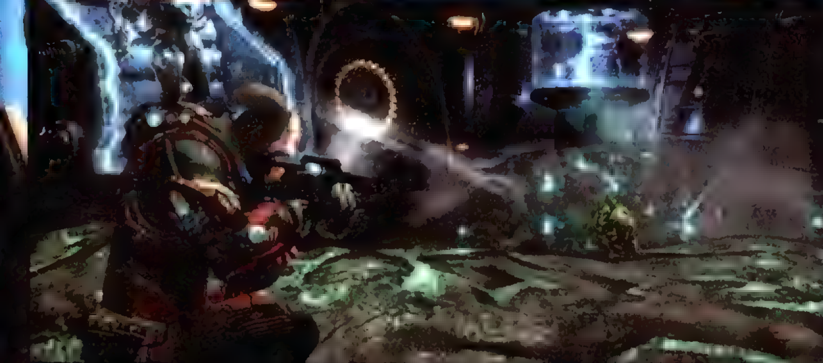




(Door: **mikeymike**)

HALO MOMENTEN

Tijdens het gamen had ik regelmatig flashbacks naar Halo vanwege meerdere kleine maar opvallende overeenkomsten.
Zo heb je een shield (Halo healthpoints) dat aangeeft hoeveel kogels je nog kunt hebben, en zichzelf weer herstelt als je even schuilt.
Je kunt slechts twee wapens met je meedragen en wanneer je munitie op is, pak je een wapen van een tegenstander.
Er zitten voertuigen in waarvan de besturing vrijwel identiek werkt als in Halo.
Verschillende vijanden werken in groepjes waarbij je duidelijk een leider aan kunt wijzen.


(Door: **Sjakie**)
Als je 'Fracture' achterstevoren zegt, krijg je 'Erutcarf'; hetzelfde geluid dat de zeldzame blauwe teelbalkikker maakt als ie gecastreerd wordt.


(Door: **PoisonBliss**)
Homoseksuele soldaten schieten 't liefst met sterretjes.

omhoog komen, en hoppa, weg is hun dekking.
Alleen wanneer de omgeving vlak is, zullen ze vol in de aanval gaan, en da's toch een beetje raar.

VETTE WAPENS

Het obligate karakter van de deformatie mogelijkheden tijdens de puzzels is opeens weg wanneer je daadwerkelijk begint te knallen. Eerst werp je natuurlijk een veilige haven voor jezelf op, en dan is het zaak de vijand te analyseren. Dit omdat de tegenstanders allen een andere aanpak vragen. Daarbij spelen ook de primaire wapens van Fracture een rol en die doen vaak niet onder voor bijvoorbeeld de wapens uit Resistance.
Zo kom je soms oog in oog te staan met supersnelle vijanden. Door dan gebruik te maken van een gun die kogels afschiet die een soort van zuigeffect hebben, zullen de tegenstanders een moment vast komen te zitten. Op dat moment kun je hen gemakkelijker uitschakelen.
Leuk is ook een wapen dat een soort ijshockeypuck granaat afschiet die van muur naar muur stuitert. Zo kun je dus om hoekjes schieten waarna je de granaat met een druk op de knop laat exploderen. Handig!

GANGETJE GANGETJE

De naam Fracture slaat verhaaltechnisch gezien op de 'breuk' die is ontstaan nadat Amerika is opgesplitst in twee strijdende partijen. Helaas slaat het ongewild ook op de game die scheurtjes, breukjes zo je wilt, vertoont.
Zo gaf ik al dat voorbeeld van de tegenstanders die slechts aanvallen op open terrein, maar ook op sommige andere onderdelen is de game niet perfect afgewerkt. De delen bovengronds ogen vaak leeg en sfeerloos, waarna de game je trakteert op gangenstelsels die er zo mogelijk nog troostelozer uitzien. Maar er zijn meer "breukjes" zichtbaar en dat is voornamelijk te wijten aan het hele deformatie verhaal. Het voelt over het algemeen toch wat te veel als een gimmick. De puzzels waarin je die mogelijkheden gebruikt zijn te voor de hand liggend waardoor het zelden voorkomt dat er daadwerkelijk een beroep op je intelligentie wordt gedaan. Dat is jammer want juist tijdens de veldslagen komt die deformatie techniek wèl tot zijn recht, hoewel de A.I. van de tegenstanders dan weer te wensen over laat.
Nee, Fracture is slechts bij vlagen echt fantastisch, maar de game laat je na hele mooie momenten vaak weer keihard op de grond lazeren.

CONCLUSIE

Fracture is een vermakelijke shooter die je waarschijnlijk speelt terwijl je wacht op de nieuwe Gears of War, Call of Duty of Resistance.


JEROEN

SCORE **70**

Je bent zo'n 25 uurtjes bezig om alle missies af te werken, daarna ga je de multiplayer spelen, toch?

FRACTURE
PS3 / XBOX 360
LUCAS ARTS / ACTIVISION
BLIZZARD
1 - 16 SPELERS
OUT NOW
16+



YAKUZA 2

STEVEN BIJ DE JAPANSE MAFFIA

Steven heeft door de jaren heen natuurlijk belachelijk veel games onder zijn neus gehad, en dan kun je het overzicht weleens kwijtraken. Vermoedelijk was ie dan ook een beetje in de war toen ie dacht Yakuza 2 al eens gespeeld te hebben...

"HET GEWELDIGE VERHAAL DOET YAKUZA 2 BOVEN DE GEMIDDELDE GAME IN DIT GENRE UITSTIJGEN."

Ik zou zweren dat ik Yakuza 2 al een paar jaar geleden had gereviewed. Of ben ik nou helemaal gek aan het worden? Gelukkig ben ik slechts gedeeltelijk dement want ik was simpelweg in de war met het eerste deel, dat destijds onder de vlag van Atari in mijn PS2 belandde.
De lange tijd die wij op dit vervolg hebben moeten wachten was misschien ook deels de reden voor mijn verwarring, want in Japan is dit tweede deel inmiddels alweer twee jaar uit. Zelfs Amerika kreeg dit vervolg een half jaar eerder voorgeschoteld dan wij, en in Japan is Yakuza 3 voor de PS3 al aangekondigd! Tja, dan kun je het spoor wel eens bijster raken.

SFEER

Maar goed, dit is dus het vervolg op Yakuza uit 2006 voor de PS2. En dat is goed nieuws voor PS2 bezitters op zoek naar een shotje Japans vermaak. Yakuza 2 doet namelijk alles wat je verwacht van een vervolg, en slaagt er in opnieuw die toffe sfeer van het eerste deel neer te zetten.
Dat de sfeer de juiste snaar raakt, is van groot belang, want daar moet de Yakuza serie het vooral van hebben. De sfeer en het verhaal zijn zelfs het enige dat de game onderscheidt van een standaard beat'em-up.
Net als deel 1 is dit geen sandbox GTA-achtige game (ondanks eerdere verwachtingen) maar een ouderwetse beat'em-up, waarin je kleine groepen vijanden met simpele combo's behoorlijk hard uitschakelt. Je kunt op een vijand locken en deze met trappen en stoten uitschakelen. Er zijn meestal meerdere tegenstanders in de buurt, maar deze zullen nooit allemaal tegelijk op je duiken.



HOOGWAARDIG VERHAAL

Wat Yakuza 2 boven de gemiddelde game in dit genre doet uitstijgen, is het geweldige verhaal en de professionele manier waarop het wordt verteld.
Kazuma, de Yakuza met een gouden hart, is nog steeds de spil van het avontuur. Yakuza 2 opent een jaar na het einde van het vorige deel en mocht je dat deel niet gespeeld hebben, word je dankzij flashbacks van alle wetenswaardigheden op de hoogte gesteld. Er zijn dus heel veel, en vooral hele lange, cutscenes aanwezig.
Als dit je ding is, kun je genieten van een hoogwaardig misdaadverhaal over de Yakuza, dat wordt gekenmerkt door memorabele personages en intriges. Zo niet, dan zijn er veel filmpjes weg te klikken en blijft er leuke actie over, evenals de nodige minigames.

HALEN ALS

- Je de wereld van de Yakuza intrigerend vindt.
- Je tijdens cut scenes bij de startknop uit de buurt blijft.
- Je de eerdere belevingen van Kazuma hebt gevolgd.





HEAT METER

Afwisseling is aanwezig in de vorm van extra sterke aanvallen die ingezet kunnen worden als de Heat meter is gevuld. Ook opent een gevulde Heat meter de mogelijkheid om elementen in de omgevingen te gebruiken, zoals fietsen, verkeersborden en loden pijpen om tegenstanders extra hard af te maken.





CONCLUSIE

Als beat'em-up is Yakuza 2 geslaagd, vanwege even simpele als doeltreffende elementen. En dankzij het sterke script en de professionele manier waarop alles in beeld wordt gebracht, heeft Yakuza 2 meer te bieden dan zijn soortgenoten.


STEVEN

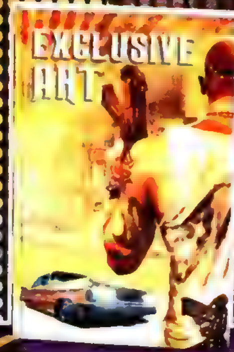
SCORE 83

Zeker in combinatie met de lange cut-scenes heeft Yakuza 2 behoorlijk wat speeltijd te bieden. En als je ook nog eens met de vele minigames aan de slag gaat, hoef je niet bang te zijn dat je snel door Yakuza 2 heen vliegt.

YAKUZA 2
PS2
SEGA
1 SPELER
OUT NOW
18+

alleen bij free record shop







Saints Row 2 Collector's Edition
Xbox360 is yource voor

74^{99}



€ 7^{50} korting op vertoon van jouw
Power Unlimited VIG-card

Wijzigingen in afbeeldingen, prijzen en drukfouten voorbehouden

Saints Row 2

Collector's Edition Xbox360

Speciale 'gun' verpakking met daarin: de game Saints Row 2, 1GB Gold Bullet USB 2.0 Memory Stick, Limited Edition Artbook, Stilwater Map Poster, 3rd Street Saints Poster, Exclusieve content met buddy icons en wallpapers

make it yource

free record shop

LEGO BATMAN

In LEGO Indiana Jones miste Jeroen vooral de karakteristieke personages. Zouden de LEGO poppetjes van Batman hem meer kunnen boeien?

JEROEN IS LIEVER BAD MAN

Al vanaf het allereerste begin had ik plezier in LEGO Batman. Het introfilmpje alleen al was voldoende om een glimlach op mijn gezicht te toveren. De scènes met de uitbraak van slechteriken als de Mad Hatter, Catwoman, The Riddler en The Joker (inclusief zieke lach) uit Arkham Asylum deden me zelfs hardop lachen.
Ook het sterke leveldesign wist mij meteen in de juiste sfeer te brengen. Vooral de Joker levels zijn fantastisch in beeld gebracht.

LEUK PAKJE, NIEUW?

Los van het leveldesign en de humoristische filmpjes verschilt de game qua opzet niet veel van Indiana Jones. Verzamel zo veel mogelijk LEGO-nopjes, speel het spel door en daarna nog een keer in de Freeplay mode. Je lost weer simpele puzzeltjes op door gebruik te maken van de verschillende vaardigheden van de personages en verzamelt nog meer nopjes.
Ditmaal hebben zowel Batman als Robin de mogelijkheid om op vaste plaatsen van outfit te veranderen. Hierdoor krijgen ze nieuwe vaardigheden, die je natuurlijk weer nodig hebt om verder te komen in een level.
Naast het traditionele spring en klauterwerk mag er als de Dark Knight natuurlijk flink kont geschopt worden waarbij de tegenstanders overdreven wegvliegen bij iedere ultieme klap of trap.
Houd je je aanvalsknop ingedrukt, dan kun je de Batarang een zwieper geven. Waarbij je dus locked op voorwerpen en, beter nog, tegenstanders die zich buiten je bereik bevinden.
Wat natuurlijk niet mag ontbreken bij een Batman game zijn de voertuigen van de Dark Knight! Je kunt dus ook weer rond crossen/vliegen/varen in de Batmobiel, Batboat en de Batwing. Dit zijn wederdom secties die je speelt met een vaststaande route, waarbij je niet de mogelijkheid hebt om uit je voertuig te stappen.

> "LEGO BATMAN IS EEN STUK TOFFER GEWORDEN DAN LEGO INDIANA JONES."



HALEN ALS

- Je van Batman houdt (duh).
- Je Lego Indiana Jones een beetje teleurstellend vond.
- [illegible]

BAD MAN

Naast het Batman avontuur (verdeeld in drie episodes) kun je diezelfde episodes ook vanuit het perspectief van de vijand spelen. Dan kruip je in de huid van The Joker, The Riddler of The Penguin en maak je het leven van het 'Dynamic Duo' zuur. Erg leuk om een keertje de Bad Man uit te hangen in plaats van de Batman.

LEGO Batman is door die karakteristieke personages een stuk toffer geworden dan LEGO Indiana Jones. Verder doe je echter niet veel anders dan verzamelen, bouwen en verzamelen...En dat moet je wel liggen, natuurlijk.

WE GAAN DIE WOUTER BOSMAN EENS EEN LESJE LEREN RITAMAN!
WAT JE ZEGT GEERTWILDERSMAN!

MEER LEGO

Steven gaf al eens aan dat hij vermoedde dat Traveller's Tales aan een LEGO Lord of the Rings bezig is, maar hier op de redactie hebben we ook nog een paar suggesties. Wat dachten jullie van een LEGO Spider-Man? Of een LEGO Harry Potter? Oké, die laatste is wat nep inderdaad, maar met LEGO Spidey door levels heen slingeren terwijl je achter de Green Goblin aanzit?



LEGO BATMAN



CONCLUSIE

Wéér een LEGO game met wéér dezelfde dingen en toch is het wéér leuk. Tja, verklaar me maar wéér voor gek.


JEROEN

SCORE 80

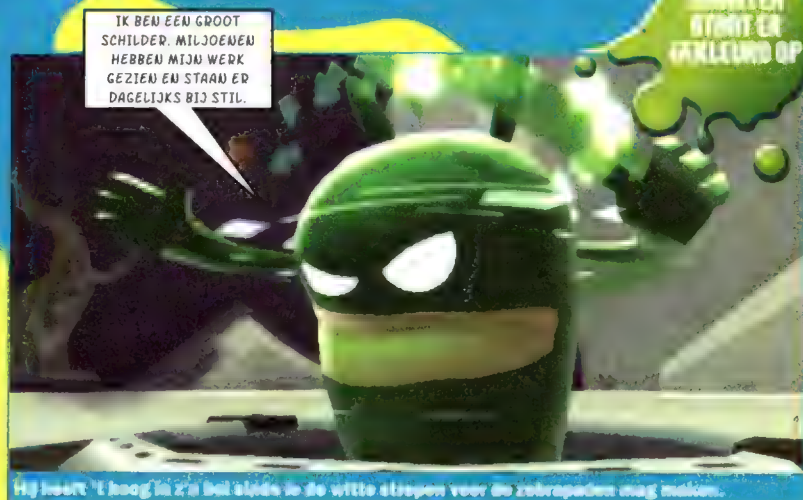
Na een twintigtal uurtjes zul je de game voor het eerst uitgespeeld hebben, waarna je in de Freeplay mode duikt.

LEGO BATMAN
DS / PC / PS2 / PS3 / PSP / Wii / XBOX 360
TRAVELLER'S TALES / WARNER BROS.
1 - 2 SPELERS
OUT NOW
3+



DE BLOB

Anderhalf jaar geleden mochten we al voor het eerst pielen met De Blob, een spelletje van Nederlandse oorsprong. Nu het vrolijke stuiterbalspelletje inmiddels in de winkels ligt, kunnen we écht zien of we trots mogen zijn op deze kliederaar. Maarten trok z'n overall aan.



Hij heeft 't hoog in z'n bol sinds ie de witte strepen voor de zebrapaden mag maken.

Eerst nog even de geschiedenis van De Blob in een notendop. Een groep studenten van de Hogeschool voor de Kunsten maakte voor een project voor de gemeente Utrecht een spelletje. Het betrof een game voor de PC waarbij je met een sponsballetje het centrum van Utrecht moest opvrolijken door alles te beschilderen.
Het project won vele prijzen zoals 'beste online game', en dat bleef onder andere bij THQ niet onopgemerkt, waarop men het idee en het spel opkocht. De Australische developer Blue Tongue (onderdeel van THQ) ging er vervolgens mee aan de slag.

TOEVOEGINGEN

Blue Tongue erkende dat De Blob een leuk online spelletje was, maar dat het qua opzet te beperkt was om een volledige game aan op te hangen. Vervolgens gingen ze op zoek naar elementen die ze aan het spel konden toevoegen, zoals missies, verschillende werelden, een verhaallijn en een puntensysteem. Zo heb je missies waarbij je een aantal schepen moet verven, andere missies waarbij je vijanden moet platstampen, of opdrachten waarbij je hele huizenblokken moet inkleuren of reclameblokken moet opvrolijken. Belangrijk is dat je het allemaal binnen een bepaalde tijd doet.
Na het voltooien van een missie krijg je punten en als je een bepaalde score hebt bereikt, opent zich de toegang tot een nieuw level. Waarna je terecht komt in een nieuw, grauw deel van een stad dat je weer helemaal opnieuw kunt gaan kleuren.


Er blijken dus ook hele ouwe incontinente Blobs te bestaan…

ORIGINEEL, MAAR SIMPEL

Ondanks alle tierelantijnen en zijweggetjes blijft het doel van de game toch vrij basic: je verft een grauwe stad in alle kleuren van de regenboog.
De Blob is een simpel, maar leuk spelletje. Het dompelen van je kleurloze balletje in de verf om daarna vrolijk rond te springen, voelde af en toe aan als een relaxsessie. Ik zat soms heerlijk weg te dromen bij de fijne muzikale tonen en de mooie kleuren.
Tegelijkertijd realiseerde ik me dat er voor een videogame wel iets ontbreekt aan De Blob, namelijk een doel! De game is eigenlijk wat té simpel. De missies komen feitelijk allemaal op hetzelfde neer en als je er goed over nadenkt spat de oppervlakkigheid er vanaf.
Het idee is zeker origineel, maar de

> "ZELFS DE GROOTSTE AZIJNPISSER KRIJGT HIER EEN GLIMLACH VAN OP ZIJN GEZICHT."



IN GESPREK MET… FABIAN AKKER
BEDENKER VAN DE BLOB

Wie is er beter in staat een mening te geven over het werk van Blue Tongue dan de oorspronkelijke projectleider zelf? Fabian Akker maakte twee jaar geleden met zijn projectgroep dit spel in grote lijnen. Dezelfde groep is inmiddels Ronimo Games begonnen (sinds april Nintendo gelicenseerd) en werkt momenteel aan het Wii Ware spel Swords & Soldiers.

PU: Herken je je eigen spel nog terug?
FA: Ja, de mechanics zijn hetzelfde gebleven. Het is nog steeds rondrollen door de stad en wat kleur aanbrengen.

PU: Wat vinden jullie slecht aan De Blob?
FA: Jammer dat het fictief is, het zou vetter zijn als het bijvoorbeeld in New York speelde, dan had je veel meer hoogteverschil waardoor het nog meer een platformer zou zijn. En dat is wel hoe wij het oorspronkelijk bedoeld hadden.

PU: Wat heeft Blue Tongue goed gedaan?
FA: Ik vind het knap dat ze de gameplay zo lang hebben weten te rekken. Ons spel was bedoeld voor drie minuten gameplay, maar De Blob kun je zo een aantal uur spelen. Het voelt meer als een volledige game. Ook ziet het er iets minder kiddy uit dan ons project. Het is op deze manier wat makkelijker te verkopen.

PU: THQ heeft jullie idee gekocht. Wie heeft dat geld gekregen?
FA: De HKU heeft van Nintendo dev kits gekregen en van THQ de

zouteloze spelelementen die Blue Tongue heeft toegevoegd om de speelduur te rekken, kunnen maar weinig aan het oorspronkelijke spelbeeld veranderen. Want hoe je het ook wendt of keert: het is allemaal vrijwel identiek aan de oorspronkelijke (gratis te downloaden!) game van de studentengroep: een spelletje waarin je de suffe omgeving rondom het station in Utrecht kan onderkliederen.

EEN VROLIJK GEVOEL

Desalniettemin kreeg ik een vrolijk gevoel van De Blob. Het is gewoon leuk om van grijze muren en gebouwen een vrolijke boel te maken, de andere blobjes brabbelen een heel geinig taaltje, de tussenfilmpjes zijn best grappig en de muziek is heel relaxed en vrolijk. Zelfs de grootste azijnpisser krijgt er een glimlach van op zijn gezicht.
Het is moeilijk om zo'n origineel idee de grond in te trappen, maar De Blob had gewoon meer diepgang moeten hebben om hoger dan een 70 te scoren. Wat meer diversiteit in missies, wat meer uitdagende werelden, wat meer variatie in gameplay, misschien wel wat minigames! Het had mij dan zeker langer weten te boeien, want ik had na een dikke ochtend mijn buik wel vol van deze kleurpartij.
Maar jongens, wat een mooi verhaal is het toch: een groep studenten uit Utrecht die een spel bedenkt dat wereldwijd in de winkels komt te liggen!

HALEN ALS

- Je van ontspannende muziek en veel kleur houdt
- Je snel tevreden bent als het om een Wii spel gaat
- Je de tekst van het Wilhelmus uit je hoofd kent...

[illegible]

Deze schepen gebruikten ze in de prehistorie om hele grote olifanten te vervoeren, vandaar de naam mammoet tanker.

[illegible]

PU: Daar konden jullie allemaal een ...kke auto van kopen?
FA: [illegible]

[illegible]

PU: [illegible] Ware spel, Swords & Soldiers
FA: Ja, dat is een RTS waarin je [illegible]

PU: Wat voor beoordeling zou jij De Blob geven?
FA: [illegible]

CONCLUSIE

De Blob is een spel met heel veel positieve energie. Veel kleur, leuke muziek en eigenlijk nog best wel mooi ook. Maar helaas kan het niet lang genoeg boeien. Ook niet met de toegevoegde, geforceerde spelelementen die Blue Tongue erin geramd heeft.

MAARTEN

SCORE 68

Ik was het door het ontbreken van echte uitdagingen na twee uur een beetje zat.

DE BLOB
Wii
BLUE TONGUE / THQ
1 - 4 SPELERS
OUT NOW

3+

MIDNIGHT CLUB LOS

Met zijn rijexamen net achter de rug had Jeroen het wel een beetje gehad met al die verkeersregels. Midnight Club Los Angeles bleek de perfecte uitlaatklep.

Zo'n roze papiertje is natuurlijk fantastisch, maar ik werd wel een beetje moe van al die verkeersregels, hoor. Stoppen voor rode stoplichten, voorrang verlenen aan zo'n beetje al het verkeer dat van rechts komt, me houden aan de maximum snelheid... jongens ik had het echt effe gehad.
Het kwam dan ook als geroepen dat mijn vrienden van Rockstar mij verblijdden met Midnight Club Los Angeles (MCLA); kon ik eindelijk al die k.. regeltjes aan mijn laars lappen.

EEN HEER IN HET VERKEER

Kijk, als je mij in m'n autootje ziet rijden, ben ik natuurlijk een echte heer in het verkeer (meer een oud wijf - Ed). Ik geef overstekende voetgangers netjes de tijd als ze op een zebrapad lopen (ook wel vopje genaamd: voetgangers oversteekplaats), verkeer van rechts krijgt van mij keurig voorrang en bovenal hou ik me natuurlijk altijd aan de 100 km/u snelheidslimiet op snelwegen (oké, bijna altijd).
Maar in Midnight Club kan ik al die schijtregels aan m'n laars lappen. Dan ram ik dat rechterpedaal naar de bodem en trakteer ik tegenliggers, voetgangers of wie dan ook op de middelvinger wanneer ik over kruisingen en stoepen raas. Je begrijpt dus dat MCLA een prima uitlaatklep was.
Voor mij was het dan ook heerlijk toeven in de City of Angels, waarin je rondscheurt met verschillende racemonsters en roestblikken die je helemaal zelf pimpt zonder de hulp van die negert van MTV. Nu is pimpen een beetje jaren '80 als je het mij vraagt, vandaar dat dit ook de laatste keer is dat je het woord langs ziet komen. Vanaf nu heb ik het alleen nog maar over upgraden en dat gaat hier lekker simpel, precies zoals het hoort in een arcade racer als MCLA.

UPGRADE

Je wagen kun je op drie punten aanpassen: handling, acceleratie en pure snelheid. Met al het geld dat je verdient met de races, kun je deze zaken in de garage aanpassen.
Zelf koos ik altijd voor automatisch aanpassen, zodat ik weer lekker snel de weg op kon met mijn brakke roestbak. Want daar begin je weer mee, met een wagen die nergens in uitblinkt. Natuurlijk kun je hem andere kleurtjes geven, of een nieuwe motorkap, voorbumper en wat nieuwe bandjes etc. Dat is vooral leuk wanneer je online je wagen laat keuren door andere gamers, maar voor de prestaties van dat karretje hoef je het niet te doen.
Om verder te komen in de game, is het noodzakelijk om geld in de specs van je wagen te pompen en races aan te gaan met anderen. Met iedere race (en dat geldt ook online) verdien je geld en reputatie. Die moela heb je zoals gezegd nodig om je wagen te verbeteren of op te leuken. Reputatie is nodig om steeds verder te komen in de game.

(BIJNA) NO LOADING

Dat verder komen moet je overigens niet letterlijk nemen. Het komt er eigenlijk op neer dat er steeds meer en vooral betere wagens beschikbaar komen waarin je rond kunt scheuren. Hoe hoger je reputatie hoe vetter de bakken zijn.
Uiteraard begin je de game in trage bakken om later in Lambo's door de straten van Los Angeles te raggen en dat gaat retesnel kan ik je verzekeren.
Snelheid is overigens een woord dat op alle facetten van de game slaat, tot aan de laadtijden aan toe. De gehele game vloeit de actie vrijwel naadloos over in tussenfilmpjes die het flinterdunne verhaal voortstuwen. Nooit hoef je tegen een zwart scherm aan te staren waarin een balkje langzaam volloopt. Ook het selecteren van races op je map, gaat ontzettend rap en ziet er bovenal super cool uit.



HALEN ALS

- Je net als ik even genoeg hebt van verkeersregels.
- Je deeltje 3 ook zo vet vond.
- Je ook wilt schelden tegen die computer gestuurde gasten.

PITTIG

De races zijn overigens behoorlijk pittig, je zult op sommige momenten echt alles op alles moeten zetten om de competitie voor te blijven.
In het begin frustreerde het een beetje, maar dat kwam meer omdat de cynische oneliners van mijn tegenstanders mij persoonlijk raakten. Dan lig je al op de vijfde plaats en dan krijg je ook nog eens een opmerking als: "dat pedaal onder je rechter voet, daar ga je sneller mee hoor!" Dan zat ik gelijk tandenknarsend achter de Xbox om al vloekend en tierend die gast van de weg af te beuken. Kijk, dan doet een game in mijn ogen toch echt iets goeds, als het je zo weet te raken.


Weet je wat je hoort als je iemand aanrijdt met een Mercedes? Benz!


Tja, rij je in een Lamborghini, dan rook je zware cheque.

GOOGLE EARTH IS ER NIETS BIJ

Iets dat ik in eerdere delen al ontzettend tof vond en nog steeds tof vind, is het in- en uitzoomen tijdens de game. Met één druk op de knop zoom je vanuit car view ineens uit naar een view waarbij je de hele kaart van LA ziet. Zonder hapering ineens baf! heel LA in beeld inclusief, als je even goed kijkt, vliegtuigjes die overvliegen! Hoe vet is dat!

ANGELES

JEROEN RACET DE RIJLES STRESS VAN ZICH AF

JIJ BENT OOK NIET WIJS HÈ? ZEG JE TEGEN DIE AGENT: "BEDANKT, UW COLLEGA GAF ME GISTEREN OOK AL EEN LAATSTE WAARSCHUWING"

"DAN RAM IK DAT RECHTERPEDAAL NAAR DE BODEM EN TRAKTEER IK IEDEREEN OP DE MIDDELVINGER."

COP CHASE

Gelukkig leer je op den duur de stad een beetje kennen en weet je binnen een paar uur iedere sluiproute te misbruiken en win je steeds meer races.
Overigens kun je zelf bepalen hoe lastig je het jezelf maakt. Zo kun je in één oogopslag aan het kleurtje op je map zien of een race makkelijk of moeilijk zal worden. Daarbij krijg je vanzelfsprekend voor makkelijke races maar weinig geld en reputatie, en voor moeilijke wedstrijden van beide een stuk meer. Zo bepaal je in feite zelf hoe je door de game heen scheurt.

Maar er zijn meer manieren om geld te winnen. Zo kun je bijvoorbeeld opdrachten aannemen, zoals het afleveren van een aantal wagens binnen een bepaalde tijd. Maar je kunt ook geld verliezen als je gesnapt wordt door de politie, die maar moeilijk af te schudden is. Leuk daarbij is, dat wanneer je netjes stopt om een boete in ontvangst te nemen, je tijdens de cutscene weg kan scheuren om zo het hele politiekorps van LA achter je aan te krijgen.
En dat zijn nou net dingen die je met een vers rijbewijs op zak niet zo heel vaak meemaakt...

Vorige keer kreeg ie een forse boete toen ie werd aangehouden. Vroeg de agent om z'n rijbewijs, zei ie: "ik pak 'm even, als u mijn biertje vasthoudt".

MIDNIGHT CLUB LOS ANGELES

CONCLUSIE

Midnight Club Los Angeles is VET! Sorry voor het cliché maar ik kan het niet anders zeggen. Ben je op zoek naar een supersnelle gelikte arcade racer dan kan ik je verzekeren dat dit de game is die je moet hebben.


JEROEN

SCORE 89

Wellicht heb je hem, als je non stop speelt, binnen een maandje uitgespeeld en kun je daarna online gaan pronken met je Lambo.

MIDNIGHT CLUB LOS ANGELES
PLAYSTATION 3 / XBOX 360 / PSP
ROCKSTAR GAMES
1 - 16 SPELERS
OUT NOW

12+



BIOSHOCK

Hopelijk is jouw PS3 waterdicht, want hij staat op het punt naar de bodem van de oceaan af te dalen voor een zenuwslopend bezoek aan de mysterieuze stad Rapture. Steven nam het risico met plezier.



Het grootste compliment dat je een game kunt geven is dat ie tijdloos is, dat ie ondanks achterhaalde graphics op kracht van de gameplay zijn charme blijft behouden.
Oké, ik overdrijf een beetje; Bioshock is natuurlijk pas een jaar oud, maar toch; in termen van moderne 3D graphics is dat bijna bejaard (bijna...).
Als games herhaaldelijk worden uitgesteld en uitgevers ons beurs na beurs nieuwe trailers voorschotelen, dan zien deze er een jaar na dato grafisch al minder indrukwekkend uit (Stalker, BiA: Hell's Highway?). BioShock daarentegen is als een goede wijn die steeds lekkerder gaat smaken naarmate de tijd vordert.


Een late bezoeker van BCC. Vermoedelijk op zoek naar een scheerapparaat omdat ie zich niet nat wil scheren.

MEMORABEL

Ik heb de game inmiddels twee maal uitgespeeld. Eerst heb ik als goedzak door de 360-versie heengeknald voor de review in de PU, om vervolgens nog eens in alle rust thuis op de PC als slechterik Little Sisters op te jagen.
Mijn derde bezoek aan Rapture was er ondanks mijn eerdere ervaringen in deze onderwaterstad echter niet minder memorabel op.
Grafisch was BioShock vorig jaar al uniek in zijn soort, niet alleen door het sterke gebruik van de Unreal engine maar met name dankzij de sfeervolle omgevingen. De PS3 versie is voorzien van meerdere kleine visuele tweaks maar je zou echt de verschillende versies naast elkaar moeten zetten om zo misschien iets ander gekleurde textures waar te nemen.

BIJZONDER

Dit singleplayer avontuur draait nog steeds om het verkennen van een onderwaterstad en jouw mysterieuze verleden. Dat doe je niet alleen door simpelweg de hele zooi overhoop te knallen; het handig gebruik maken van elementen in de omgeving evenals jouw gadgets moet de gehaaide vijanden overtroeven.
Het is dan ook de scherpe A.I., de willekeurige situering van vijanden en de vele manieren om de vijanden uit te schakelen, die van BioShock op het gebied van gameplay zo'n bijzondere ervaring maken.

EXTRA LASTIG

Alsof de vijanden nog niet slim genoeg waren, is het IQ van de freaky inwoners van Rapture verder opgeschroefd in de Survivor mode. En om het je in deze gloednieuwe mode extra lastig te maken, is de schade die jouw wapens aanrichten beperkt.
Een bezoekje aan Rapture is sowieso redelijk zenuwslopend, maar in deze mode is een wandeling door de duistere gangen helemaal geen pretje meer.
Een laatste noemenswaardige vernieuwing zijn de Challenge Rooms, waar je met uitdagende puzzels wordt geconfronteerd, die variëren in moeilijkheid en tijdsduur. Met name deze Challenge Rooms vind ik een geslaagde toevoeging die voor mij, als vaste vakantieganger in Rapture, fris aanvoelde.

CONCLUSIE

Een game als BioShock moet elke gamer gespeeld hebben, dus als PS3 bezitter mag je reteblij zijn dat jij nu ook dit geweldige avontuur mag beleven.

STEVEN — SCORE 92

Als je BioShock aan het spelen bent, raak je elk gevoel voor tijd kwijt.

BIOSHOCK
PS3
2K / TAKE TWO
1 SPELER
OUT NOW
18+

PROFESSOR LAYTON AND THE CURIOUS VILLAGE

Als Jurjen met de trein moet reizen, koopt hij voor onderweg altijd een zakje appel. Je leest het goed, een zakje appel. Dat is een plastic zakje met daarin wat plakjes appel. Een fantastische uitvinding, volgens Jurjen.

Het voordeel van een zakje appel is dat je de appel zelf niet meer in plakjes hoeft te snijden. Je hoeft je kaken ook niet langer te vermoeien om een grote hap uit zo'n ouderwetse appel te nemen.
Ik vind het zakje appel een fantastische uitvinding, want gemak dient de mens en het leven smaakt het best als het in hapklare stukken wordt geserveerd.
Ik ben benieuwd welke professor het zakje appel heeft uitgevonden, maar dat zal wel altijd een mysterie blijven. Dus laten we het over Professor Layton hebben.

LOGISCHE PUZZELS

Professor Layton is een beetje van de oude stempel. Geen haastig mens. Hij praat rustig en bekakt. Samen met de prof ga je in het curieuze dorpje St. Mystere op zoek naar het geheim van de gouden appel.
In St. Mystere nemen de mensen nog de tijd voor elkaar... en voor puzzels. Iedereen in St. Mystere is dol op puzzels.



Je tikt met de stylus tegen een dorpsbewoner, en die maakt een praatje, om je vervolgens een puzzel/raadsel op te geven. Je tikt tegen een kast, en er komt iemand uit de kast die je een puzzel opgeeft. Dat laatste bij wijze van spreken.
Het zijn allemaal logische (Engelstalige) puzzels, wat betekent dat je lang en diep moet nadenken om ze op te lossen. Maar je krijgt alle tijd, dus wat maakt het uit.

VASTBIJTEN

Alles in dit avontuur is vriendelijk en comfortabel. De muziekjes stemmen rustig, de tekeningen zijn prettig om naar te kijken.
Het spel laat je ook aantekeningen maken op het touchscreen of staat toe dat je eens een puzzel overslaat of een hint koopt voor een muntje.
Wat die dingen betreft stemt het spel overeen met het gemak van een zakje appel. Maar er zijn ook verschillen.
Om in het avontuur te vorderen, moet je jezelf soms wel even vastbijten in een bepaald raadsel. Niet altijd meteen weer verder willen, maar even onthaasten, de tijd nemen, moeite doen.
Is ook wel eens prettig; even doorbijten, voordat je krijgt wat je wilt.

CONCLUSIE

Dit spel heeft veel weg van een zakje appel, maar gelukkig zijn er ook genoeg liefhebbers van de klassieke, ongesneden appel om van een aanrader te kunnen spreken.

JURJEN — SCORE 88

Het kost je zeker vijftien uur om het avontuur met 120 puzzels te voltooien. Daarna komen extra moeilijke puzzels beschikbaar, en kun je elke week een nieuwe breinbreker van Nintendo downloaden.

NINTENDO DS
LEVEL-5 / NINTENDO
1 SPELER
7 NOVEMBER 2008
3+

DEAD SPACE

We hadden zo onze bedenkingen toen EA aankondigde een survival horror game te gaan ontwikkelen. Want tja, was EA niet gespecialiseerd in het maken van commercieel succesvolle maar vrij oppervlakkige games? Aan de andere kant beloofde EA onlangs nog om geen rommel meer uit te brengen, en dus besloot Jeroen toch maar eens een kijkje in space te nemen.

JEROEN DOODT ZIJN TIJD IN SPACE

HALEN ALS

- Je wel weer eens toe bent aan een next gen survival horror game.
- Het wachten op Resident Evil 5 je te lang duurt.
- Je wel eens gewichtsloos wilt knallen.

Al snel nadat ik Dead Space in de PS3 had gestopt, kwam er een tevreden gevoel over me. Oké, de installatieprocedure vergde wel heel veel tijd, maar daarna was het echt genieten geblazen. Nu zijn veel EA games met name op grafisch gebied goed te pruimen, maar bij Dead Space zat het ook met 'de rest' verrassend goed.



ISHIMURA

Allereerst even iets over het verhaal. In de huid van Isaac Clarke word je uitgezonden om op onderzoek te gaan in het mijnwerkersruimteschip Ishimura. Het schip stuurde namelijk een noodsignaal, waarna het contact plotseling werd verbroken. Samen met een onderzoeksteam zoek je naar overlevenden en probeer je het schip weer operationeel te krijgen.

Dat je, afgezien van je team, niet alleen aan boord bent, wordt al snel duidelijk. Het groepje waar je mee optrekt, dunt dan ook vrijwel meteen na aankomst uit door een aanval van vreemde gedrochten. Jij overleeft de aanval, samen met nog twee anderen. Je raakt echter van de andere twee geïsoleerd en dus doorloop je de vele gangen en ruimten van de Ishimura in je uppie. Nou ja uppie...

NECROMORPHS

Dead Space is een survival horror game dus ben je nooit alleen. Aanvankelijk uitgerust met slechts een enkel wapen (in totaal zul je er vier met je mee kunnen dragen, maar er zijn meer wapens aan boord te vinden) zul je door de vele donkere gangen zwerven terwijl je constant het gevoel hebt dat duizenden ogen



je vanuit de duisternis in de gaten houden.
Dat is vooral de verdienste van de makers van het spel, die een zeer angstaanjagende sfeer hebben weten neer te zetten. Het gebeurde me regelmatig dat ik een schone onderbroek aan moest trekken nadat ik me weer eens wezenloos schrok van een sproei-installatie die plotseling aansprong. Om nog maar te zwijgen over die enorme natte plek op de bank toen ik voor het eerst oog in oog stond met de Necromorphs...
Deze gedrochten lijken in de verte iets menselijks te hebben maar gedragen zich daar allerminst naar. Ze mogen dan op twee benen lopen, hun armen zijn voorzien van vlijmscherpe messen die moeiteloos door vlees en botten snijden.
Zaak is dan ook om tijdens een ontmoeting niet op hun lijf te richten, maar op de ledematen. De truc zit 'm namelijk in het afschieten van armen, benen of als je wilt hoofden.

"IK HEB ME ER ABSOLUUT MEE VERMAAKT!"

MONEY, MONEY, MONEY

Minder te spreken ben ik over het shopsysteem in Dead Space. Sinds wanneer laten gedrochten als Necromorphs in godsnaam geld vallen? Oké, ze zijn dan weliswaar ooit mens geweest maar het komt een beetje vreemd over als dergelijke afschrikwekkende monsters een gat in hun portemonnee blijken te hebben, en hun dagelijkse boodschappen ook in cash blijken af te rekenen.
Ik weet dat er een zombiebar bestaat in Praag, maar dat is een behoorlijk eindje verwijderd van waar de Ishimura rondzweeft toch?



WEG MET DE METERTJES

Wat mij erg goed beviel was het totale ontbreken van een HUD, oftwel geen informatie op het scherm die je uit de game haalt.
Alle informatie die je nodig hebt, is af te lezen aan je personage. Zo is de gekleurde ruggengraat je healthmeter en wil je een optiescherm zien, dan verschijnt het als een digitaalscherm voor de neus van je personage. Alsof hij er zelf naar loopt te kijken.
Petje af EA voor deze oplossing, het draagt erg goed bij aan de beleving van het spel.







Gelukkig zijn de diverse wapens daar uitermate geschikt voor. Zo schieten ze bijvoorbeeld horizontale of verticale patronen of messen af die moeiteloos door het vlees van de Necromorphs kunnen snijden. Mocht je zo'n gedrocht van z'n beiden benen hebben beroofd en het ding besluit toch nog jouw kant uit te kruipen, dan kun je altijd nog snoeihard zijn hoofd pletten onder je zware laarzen! Alles voorzien van spuitende bloedfonteintjes en 'splatter' geluiden. Ja, die 18+ rating staat niet voor niets op het doosje.

UPGRADE

Mocht je het gevoel hebben dat je wapens niet sterk genoeg zijn, dan kun je ze altijd nog even upgraden. Door heel de Ishimura liggen power nodes verspreid (of zijn te koop, zie kader), die je in kunt zetten om je wapens of harnas te verbeteren. Dat upgraden doe je bij een werkbank en je voegt per wapen een power node toe. Je krijgt dan een heuse 'tech tree' te zien waarin je die node kunt plaatsen. Dit heeft vervolgens effect op de kracht, de herlaadsnelheid maar ook de capaciteit van je wapen. Want het is een beetje suf als je tijdens een vuurgevecht met tientallen Necromorphs te vaak moet herladen.
Naast de wapens krijg je ook nog de beschikking over extra vaardigheden die je gaandeweg je avontuur worden aangereikt. Al vrij snel beschik je over een apparaat dat je de mogelijkheid geeft om objecten én de Necromorphs te vertragen.

Handig als je ergens langs wilt sneaken of zo'n gedrocht eens op je gemak wilt ontdoen van zijn ledematen. Een ander extraatje is de telekinetische vaardigheid die je in staat stelt objecten op te pakken of weg te smijten.

ZWEVENDE ARMEN

Het meest in het oog springend tijdens je tocht door het schip zijn toch wel de gewichtsloze ruimten. In deze ruimten zul jij overigens niet zweven maar, vanwege je zware laarzen, gewoon rond kunnen lopen zolang de vloeren vlak zijn. Wel kun je bijvoorbeeld "op" het plafond lopen of tegen de muren.
De gewichtsloze ruimten vervullen voornamelijk een functie als (korte) puzzelonderdelen en je zult de Necromorphs er maar sporadisch tegenkomen. Mocht je ze onverhoopt toch tegen het lijf lopen dan is het natuurlijk knallen geblazen, waarna een dode Necromorph gewichtsloos rond blijft zweven, samen met zijn afgeschoten armen of benen. Een griezelig gezicht, zeker wanneer je de bloeddruppels vlak langs je gezicht ziet zweven.
Dead Space is wellicht niet heel origineel met zijn dertien in het dozijn 'experiments gone wrong' verhaal, maar ach....wat maakt het uit. Ik heb me er absoluut mee vermaakt!


Wat een lange armen! Als die gast een vis gevangen heeft, kan je pas echt overdrijven.

CONCLUSIE

Ondanks het feit dat Dead Space weinig origineel is qua verhaal, heb ik me kostelijk vermaakt.

JEROEN

SCORE 85

Na een uurtje of twintig heb je het avontuur tot een goed einde gebracht.

DEAD SPACE
PS3 / XBOX 360
EA
1 SPELER
24 OKTOBER 2009
(PC 30 OKTOBER 2009)





SUPER MARIO RPG: LEGEND OF THE SEVEN STARS

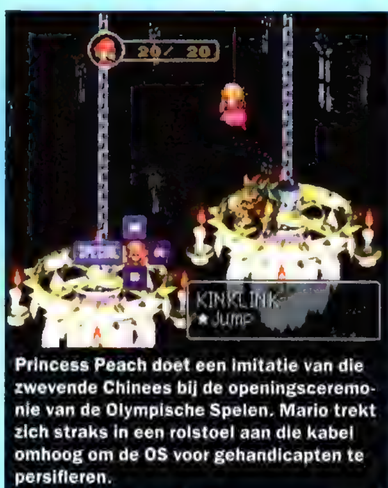
JURJEN WORDT OP Z'N WENKEN BEDIEND

Vrienden, vrienden, verzamelt u zich rondom mij. Want wij vieren vandaag een heuglijk feit. Namelijk het feit dat voor het eerst in de geschiedenis van de Power Unlimited een spel voor de Virtual Console een hele pagina krijgt toegewezen. En dat is niet het enige historische feit dat ons vrolijk stemt vandaag.

Twaalf jaar geleden maakte Square onder toezicht van Nintendo een RPG met Mario in de hoofdrol. Het was een leuk idee, dat goed uitpakte. Tenminste, die berichten bereikten ons vanuit Japan en de VS, maar daar bleef het dan ook bij. Kort na de Amerikaanse release van Super Mario RPG brak er namelijk oorlog uit tussen Square en Nintendo. De grote verliezers waren wij, de Europeanen: de release in Europa werd geannuleerd.
Maar laat ons niet teveel treuren om deze droeve geschiedenis, want inmiddels is Super Mario RPG dan toch gearriveerd. Voor negen euro kun je 'm downloaden op de Virtual Console van de Wii.

SUPER MARIO RPG: LEGEND OF THE SEVEN STARS =





Princess Peach doet een imitatie van die zwevende Chinees bij de openingsceremonie van de Olympische Spelen. Mario trekt zich straks in een rolstoel aan die kabel omhoog om de OS voor gehandicapten te persifleren.

DOOR JE WENKBRAUWEN

Is dat nu nog de moeite waard, zo'n spelletje van twaalf jaar oud? Nou, reken maar! Vooral de echte fans van Mario en Nintendo moeten deze game gewoon gespeeld hebben. Kijk, visueel en technisch is de boel inmiddels compleet achterhaald. Zulke pixelige poppetjes, dat zijn we niet meer gewend. En die Mode 7-effecten tijdens de ritjes met een mijnkarretje zijn tegenwoordig eerder afschuw- dan indrukwekkend.
Maar toch, kijk je even door je wimpers om de grofkorreligheid te verzwakken, dan raak je toch snel gecharmeerd van de vele leuke details en liefdevol afgewerkte poppetjes en omgevingen.

HALEN ALS

- Je fan bent van Mario.
- Je wel oren hebt naar een speelse RPG van tijdloze kwaliteit.
- Je hier al twaalf jaar op gewacht hebt.



Ik zag laatst een A4-tje op het kopieerapparaat liggen met plannen voor een SM-special. Dat leek me zelfs voor onze uitgeverij vrij gewaagd. Bleek het om een Super Mario special voor een Nintendo blaadje te gaan.

GOED VOORBEELD DOET GOED VOLGEN

Als je kijkt naar de opzet van Sonic Chronicles (zie review elders in deze PU) dan merk je dat BioWare goed heeft gekeken naar Super Mario RPG. Zo zijn daar het spelaanzicht schuin van bovenaf, de mogelijkheid om de doeltreffendheid van je acties te verhogen en het wisselende gezelschap bestuurbare spelpersonages, waaronder de grote schurken uit de serie. Als je heel erg twijfelt aan welke van de twee RPG's je nu zal beginnen: die van Mario is speelser, grappiger en gevarieerder, die van Sonic is dieper, complexer en heeft loopings.



"EEN GEVARIEERD RPG-AVONTUUR VOL GEINIGE DINGETJES EN FIJNE VERRASSINGEN."

MINDER STATISCH

Je bekijkt Mario vanuit een onalledaags aanzicht, schuin van bovenaf, en kunt hem in acht richtingen besturen. Zo moet je een weg vinden door behoorlijk verschillende landen, elk bestaand uit een aantal schermen die middels weggetjes of van die groene buizen met elkaar zijn verbonden.
Als je bent gebotst met een vijand kun je de speciale moves van Mario en geheel nieuwe of bekende bondgenoten (maximaal drie tegelijk) gebruiken om de vijanden tijdens beurtgebonden gevechten te verslaan.
Je kunt de doeltreffendheid van je acties vergroten door met de juiste timing op bepaalde knoppen te drukken, en dat maakt het vechten een stuk minder statisch dan gebruikelijk in het genre.

VROLIJKMAKENDE VERWIJZINGEN

Super Mario RPG biedt spelers weinig tijd zich te vervelen, omdat er telkens wel weer iets spannends gebeurt, of een nieuw, heel anders uitziend gebied toegankelijk wordt. Daarbij valt op dat Square nogal wat ruimte heeft gekregen om het Mario-universum op te rekken, want er verschijnen flink wat wezens en dingen in beeld die weinig met de gebruikelijke gang van zaken in paddenstoelenland te maken hebben. Tegelijkertijd wordt een Nintendo-fan als ik op z'n wenken bediend met vrolijk stemmende verwijzingen naar Zelda, Donkey Kong en de ouwe Mario-games.
Het meeste plezier beleefde ik echter aan de grotere puzzels, waarin je bijvoorbeeld een liedje moet naspelen of een quiz moet voltooien.
Dat zijn bij uitstek de momenten waarop je je realiseert iets te spelen van een tijdloze kwaliteit.



Mario in het kasteel van Doodkapje.

CONCLUSIE

De graphics van dit spel waren twaalf jaar geleden baanbrekend, maar ogen nu vooral gedateerd. Vind je dit niet zo'n punt, dan kun je volop genieten van een gevarieerd RPG-avontuur vol geinige dingetjes en fijne verrassingen. Voor Nintendo-fans sowieso verplichte kost.

JURJEN

SCORE 85

Het is niet de grootste of moeilijkste RPG die Square ooit heeft afgeleverd, reken op zo'n 20 tot 25 uur om het avontuur te voltooien.

SUPER MARIO RPG: LEGEND OF THE SEVEN STARS
Wii VIRTUAL CONSOLE (900 Wii PUNTEN)
1 SPELER
OUT NOW





VERNIEUWING: J

Elke maand verschijnen er tientallen nieuwe games. Daar koop je er af en toe eentje van, met de verwachting dat je iets nieuws gaat beleven. Toch?

Is vernieuwing dan eigenlijk niet het enige dat telt in de wereld van de videogames? Of zijn er ook games en series die prima zonder vernieuwing kunnen? En welke vernieuwingen zijn en waren wenselijk, of juist helemaal niet?

Om niet al te vernieuwend te willen zijn, vroegen we het deze maand maar weer eens aan onze redactieleden.

VAN WELKE VERNIEUWING IN EEN BEPAALDE FRANCHISE WERD JE HELEMAAL GELUKKIG?

JURJEN: De zwaartekrachtelementen in Super Mario Galaxy. De essentie van Mario was alom aanwezig, en toch was die game totaal anders dan al zijn vorige avonturen.



JEROEN: De échte 3D-camera in de Resident Evil serie. Die vaste camerastandpunten uit de voorgangers voelden ineens erg onoverzichtelijk.
MAARTEN: Hoewel ik een groot liefhebber ben van de 2D GTA's (GTA Londen, GTA 1), was ik helemaal blij met de eerste 3D-wereld in GTA III. Konden we eindelijk zien hoe typische Amerikaanse steden er echt uitzagen, volgens Rockstar.
WOUTER: De toevoeging van RPG-elementen (en Heroes) in RTS-games, zoals Blizzard dat in Warcarft III heeft gedaan en welk voorbeeld velen gevolgd hebben, vind ik erg cool. Het maakt die shit net even wat dieper, ja toch?
JJ: Met Xbox Live eindelijk echt simpel online kunnen spelen op een console.
JAN: De daadwerkelijke vrijheid van Altair in Assassin' s Creed om letterlijk overal op te kunnen klimmen en klauteren voelde alsof er na jaren een onzichtbaar juk van mijn schouders afgleed.



VAN WELKE 'VERNIEUWING' SPRONGEN JE JUIST DE TRANEN IN DE OGEN?

JURJEN: Dat de Prince of Persia in Enemy Within ineens stoer en grimmig moest zijn, dat vond ik een zwaktebod. Ben blij met de nieuwe richting van de serie.
JAN: De aanpak van Tomb Raider: Angel of Darkness was niet geheel geslaagd. Lara was opeens een 'bitch' die dwaalde door verlaten discotheken en regenachtige straatjes in Parijs. What the fuck?



JEROEN: De avontuurlijke gedeelten in de Sonic Adventure-spellen. Tergende K-zooi.
MAARTEN: Ja, ik voel me toch ook gedwongen Sonic te noemen. Daar waar de 3D camera van GTA me juist helemaal wild maakte, werd ik intens verdrietig van de verandering van de simplistische 2D-wereld van Sonic naar die mislukte 3D-varianten.
WOUTER: Wat is er met PGR gebeurd? Ik vond Metropolis Street Racer fantastisch, want daarin werd je gewoon gedwongen om perfect te rijden. Maar toen de serie in Project Gotham veranderde, werd het allemaal... te makkelijk. Kudos verdienen is niet meer wat het geweest is.
JJ: Die Sixaxis vond ik voor een bedrijf als Sony/PlayStation echt een zwaktebod.

WELKE VERNIEUWING ZOU EEN BEPAALDE GAME OF SERIE VEEL GOED DOEN?

JURJEN: Ik hoop echt dat de volgende Zelda op de Wii een first-person adventure wordt. En laat ze nu in godsnaam eens echte orkestmuziek gebruiken, en niet die ingeblikte midi.
JAN: Ik hoop dat id Software met een Quake 5 het shootergenre opnieuw definieert. Al denk ik dat dat ijdele hoop is.
JEROEN: Ik hoop dat PES eens werkelijk bestaande jeugdspelers opneemt in de game, zodat je die kunt laten groeien in je Master League.
JJ: Een shooter waarin je echt met tweehonderd man of meer massale tactische veldslagen kunt beleven. MAG heeft op de E3 dan ook mijn hart gestolen.
MAARTEN: Je moet kunnen batsen in The Sims, waarom zou je die game anders spelen?
WOUTER: Je kunt batsen in The Sims, Maarten, dat heet 'Woohoo'. Get with the program! Ik vind dat The Elder Scolls wel een pratende hoofdpersoon kan gebruiken. Ik heb een hekel aan die stille knakkers.



JA OF NEE?



DRIE VERNIEUWINGEN WAAR NIEMAND OP ZIT TE WACHTEN

1 REALISTISCH TOILETGEBRUIK IN GTA V

Je hebt een hamburger gegeten, een kroegje bezocht, en dan ga je met de auto een eindje cruisen als… oh jee, de darmflorameter staat in het rood, en blijft maar stijgen! Snel op zoek naar een toilet dus, om te voorkomen dat je je kleding en auto vervuilt.
Het uiterst realistische poep-en-plassysteem in GTA V voegt een uniek lichaamsmanagementaspect toe aan de GTA-serie. Politieachtervolgingen en dates worden spannender dan ooit!

2 WiiSMELL

De WiiSmell is een plat accessoire dat je bovenop je tv kunt plakken (als daar nog plaats is) en via infrarode straling communiceert met je Wii-systeem. Bij spellen die WiiSmell ondersteunen, zal dit accessoire op bepaalde momenten geuren de kamer inblazen die de speler meer dan ooit het gevoel geven in de spelwereld aanwezig te zijn.
Ondersteuning van de WiiSmell is inmiddels bevestigd voor Zelda: Dungeons of the Swamp Master, Manhunt 3, Nintendogs Wii en Smackdown versus Raw 2010.

3 KRATOS: GOD OF LOVE

Nadat hem door Athena is getoond welk leed zijn daden in God of War 1 en 2 hebben veroorzaakt, breekt de ziel van Kratos, en valt hij diep in de Pit of Sorrow. Hier wordt hij gered door de grappige Putty's, die Kratos leren hoe hij zijn zielenleed kan verlichten door liefde en humor naar de mensen te brengen. Gewapend met twee bossen bloemen en een feestmuts keert Kratos terug naar Sparta, dit keer niet om te vernietigen, maar om zijn spijt te betuigen.

MET WELKE SERIE KUNNEN ZE BETER KAPPEN, ALS ER ZO WEINIG WORDT VERNIEUWD ALS NU?

JURJEN: Mario Party. Die games zijn leuk, maar zo inwisselbaar dat er eigenlijk geen nieuwe delen meer nodig zijn. Tenzij ze dus echt eens met wat nieuwe dingen komen.
JAN: Ik vind de Pokémon-games er de laatste jaren ook niet echt beter op worden.
JEROEN: Al die atletiekgames. Dat buttonbashen is toch zoooo achterhaald jongens.



MAARTEN: Is The Sims niet al tien jaar hetzelfde? En Wouter, ga nu alsjeblieft niet zeggen dat het gras in FIFA en PES ook al jarenlang groen is…
WOUTER: Nee, dat het gras groen is, dat begrijp ik. Maar waarom is het publiek na 334546 delen nog steeds zo fucking lelijk en bestaat elk menneke uit één polygoon? Gewoon kappen met FIFA en PES, gewoon kappen met ál die sportgames!
JJ: In het racegenre komen veel series dicht bij een vorm van metaalmoeheid. Ben blij dat GRID net op tijd de kont tegen de krib heeft gegooid.

WELKE SERIE KAN PRIMA ZONDER VERNIEUWING?

JURJEN: De actie in God of War is al zo lekker bruut en heftig in al zijn eenvoud, daar kunnen al te gekunstelde innovaties of pogingen tot diepgang alleen maar afbreuk aan doen.
JAN: Command & Conquer. Als ik diepe, historisch accurate RTS-games of veldslagen met 10.000 units wil spelen, pak ik andere titels. Maar de popcorn-fun van C&C blijft leuk.
JEROEN: Devil May Cry heeft ook niet zo heel veel vernieuwing nodig. Er moet gewoon lekker snelle en vloeiende actie in beeld verschijnen, dat is voor die titel al genoeg.
MAARTEN: World of Warcraft kan prima zonder vernieuwing. Die elf miljoen mensen vinden het helemaal niet erg om voor de driehonderdste keer dertig berggeiten af te slachten. Het enige wat nodig is, is een verhoging van het maximaal te bereiken level.
WOUTER: Hmmm, ik sluit me aan bij Jurjen. God of War is eigenlijk een van de weinige series waar wat mij betreft, behalve de graphics, weinig aan hoeft te veranderen. Hoogstens een iets dieper upgrade- of levelsysteem, maar verder: houwe zo!



JJ: Aan FIFA hoeft wat mij betreft niet veel veranderd te worden. Laat ze maar gewoon voortborduren op hoe het nu is. Goh, dat ik dat nog eens zou zeggen!

RELAXTER GAMEN MET DE ZEEMOTE

Een paar jaar geleden waren de one thumb games nog een succesformule voor mobile games; je kon ze immers simpel spelen omdat je, het woord zegt het al, slechts je duim hoefde te gebruiken.
Later vroegen de games iets meer inspanning en de telefoonboeren (om ze maar even oneerbiedig zo te noemen) sprongen daar handig op in. Ze ontwikkelden een navigatietoets of pookje dat dienst kon doen als een soort vierpuntsdruktoets. Zo kon je bijvoorbeeld een stuk makkelijker racegames spelen, en door in het midden van die toets een actieknop te plaatsen kon je ook nog eens een nitro boost onder het knopje plaatsen. Erg handig en het zorgde ervoor dat je alles nog steeds met één enkele hand af kon.
Nu is er echter de Zeemote, een handig bluetooth apparaat dat, indien je gebruik maakt van games die de Zeemote ondersteunen, tegelijkertijd een soort joystick is.
Hou je mobieltje bijvoorbeeld in je ene hand terwijl je de Zeemote in je andere houdt. De actieknoppen zitten onder je wijsvinger terwijl je duim op het analoge pookje rust. Dat is de basis en voor de gevorderden zit er nog een actietoets onder je wijsvinger.
De vraag is alleen: sta je niet voor lul in de bus? Tja, dat zit er wel in natuurlijk. Aan de andere kant speelt het wel veel relaxter en worden de mobile games ineens een stuk interessanter omdat je nu heel wat sneller kunt reageren.



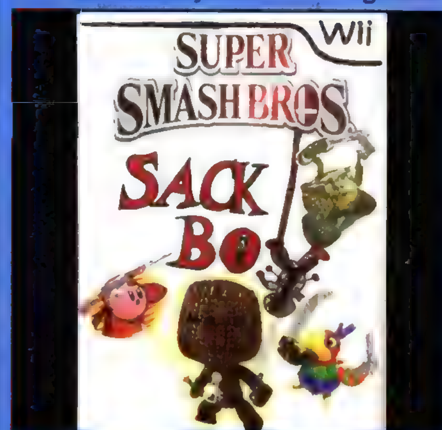


MaffeMugShot

Hé is dat niet De Blob? Maar waarom zit er een stippellijntje om hem heen? Nou, het is de bedoeling dat je het figuurtje (netjes) uitknipt en er vervolgens een grappige foto van maakt met je mobieltje. Hou daarbij het uitgeknipte figuurtje tussen de telefoon en het te fotograferen slachtoffer/object en druk af!



De winnaar van vorige maand is Jeroen Vranken
Hij wint een vette goodie.



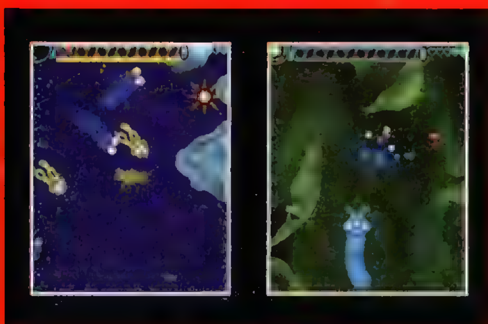
GAMES

Alle games zijn getest op de Sony Ericsson W910i. De geteste games en andere zijn te downloaden via wap.powerunlimited.nl of door bijgaande code te SMS-en. Daarbij worden eenmalige kosten in rekening gebracht van 4,50 per game. Je zit dus niet vast aan een abonnement (spellen kunnen per toestel verschillen).

SPORE

EA WWW.EAMOBILE.COM

Spore vinden we hier op de redactie een toffe game, zeker nu we het spelletje ook onderweg op onze mobiel kunnen spelen.
Nu is Spore mobile natuurlijk lang niet zo uitgebreid als Spore op de PC; EA heeft gewoon het Pac Man gedeelte, dus het stuk dat je als amoebe door een waterpoel spartelt, genomen en daar een volledig spel van gemaakt. En dat werkt bijzonder goed moeten we toegeven.
Je bestuurt het kekke wezentje door middel van je navigatietoets en je gaat op zoek naar wezentjes die je op kunt slokken. Eenmaal een wezentje in het vizier, kun je met een druk op de actietoets (of de 5) je slachtoffer verorberen. Door steeds meer wezentjes te eten, groei je en evolueer je, maar pas op: ook je vijanden worden steeds sterker.
Spore beviel ons op de PC al goed en stelt ook op de mobiel allerminst teleur.



SCORE: 9

TRANSFORMERS G1: AWAKENING

GLU WWW.GLU.COM

Als Transformer fans moesten we deze game gewoon een keer proberen. Toegegeven, hij is wat moeilijk in bezit te krijgen maar als je hem dan eenmaal hebt gevonden, kan je dag natuurlijk niet meer stuk.
Awakening is in feite Advance Wars voor de mobiel maar dan met G1 Transformers in de hoofdrol, voor velen nog steeds de enige echte Transformers, hoewel de nieuwe Animated Transformers er ook mogen zijn.
Maar goed, het is dus Advance Wars met Transformers en zo speelt het ook. Je knokt tegen de Decepticons op een turn-based strategische kaart. Je transformeert als je grote afstanden moet overbruggen en je maakt gebruik van elkaars krachten om de boosaardige Decepticons uit te schakelen.
Deze mobile game zal bij iedereen die de Transformers cool vindt in de smaak vallen.



SCORE: 8



DOWNLOAD DE COVER ALS WALLPAPER

Ga naar wap.powerunlimited.nl via je browser en haal die gratis wallpaper op. Iedere maand tref je hier de nieuwste cover aan.

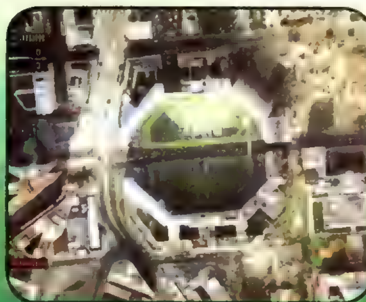
DOWNLOADABLE GAMES

Iedere maand verschijnen er wel een paar klassiekers op de online marktplaats van de verschillende platformen. Middels deze maandelijkse rubriek proberen we jullie op de hoogte te houden, welke extreem toffe shit (5 sterren), gore bagger (1 ster) en alles daar tussenin, je daar kunt aantreffen voor jouw spelcomputer(s).

THE LAST GUY

PLAYSTATION STORE

The Last Guy is Pac Man van de 21ste eeuw. Zo, dat is makkelijk he? Oké, iets meer info dan. Het spel bekijk je vanuit satellietperspectief, dat is net even wat hoger dan vogelperspectief. Het is alsof je naar Google Earth zit te kijken terwijl jij als The Last Guy (de enige persoon die de mensheid kan redden van een zombie invasie) door de straten loopt op zoek naar overlevenden om ze, als de rattenvanger van Hamelen, naar een veilige zone te leiden.
De truc is om een zo lang mogelijke slang achter je aan te krijgen, omdat dit de meeste punten oplevert. Daarbij probeer je natuurlijk de vele zombies die de (echt bestaande) plaatsen bevolken, te omzeilen.
Het is typisch zo'n game die je een paar minuten speelt, en waarvoor we ooit de naam snackgame verzonnen.





€ 7,99 **SPELERS** 1 **SCORE**



CASTLE CRASHERS

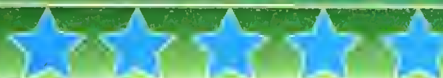
XBOX LIVE ARCADE

Waarschijnlijk kennen jullie Alien Hominid wel van Xbox Live Arcade, een humoristische, Metal Slug-achtige, side scrolling shooter met een vrij hoge moeilijkheidsgraad. Als kleine gele Alien was het zaak om met een uitgebreid wapenarsenaal hordes Men in Black-achtige gasten, Russen of gigantische teddyberen... een kopje kleiner te maken.
Van dezelfde makers is Castle Crashers, een humoristisch side scrolling hack and slash festijn met een paar RPG elementen.
Het is te spelen met maximaal vier man (via Xbox Live) en weer tandenknarsend moeilijk.
De stijl is net even wat gedetailleerder en kleurrijker dan Alien Hominid, en om met drie tot de tanden toe bewapende vrienden over het speelveld te rennen en te meppen is natuurlijk helemaal tof.





1200 **SPELERS** 1 - 4 **SCORE**



FABLE II PUB GAMES

XBOX LIVE ARCADE

Fable II Pub Games is eigenlijk alleen interessant als je Fable II straks gaat spelen. Het zijn namelijk drie minigames waarmee je goud kunt verdienen dat je kunt gebruiken in Fable II.
Wellicht is gokspelletjes een beter woord dan minigames. Zo is er een soort roulette spel, waarbij je moet dobbelen en fiches in kunt zetten op kleur, even en oneven nummer.
Als tweede is er een fruitautomaat waarmee we verrassenderwijs veel goud wisten te verdienen, en als laatste een soort kaartspelletje dat ons dan weer weinig opleverde.
Als we de game beoordelen op z'n "stand-alone" waarde verdient ie niet meer dan twee sterren, ga je 'm echter spelen om goud te verdienen en dat te gebruiken in Fable II dan kun je er wat ons betreft stiekem één ster bij optellen.





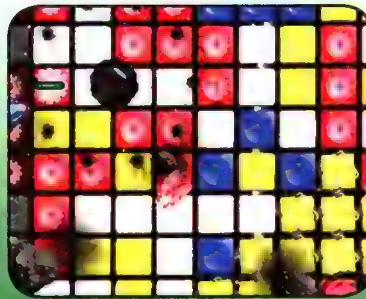
800 **SPELERS** 1 **SCORE**



PLÄTTCHEN TWIST 'N' PAINT

Wii-WARE

Altijd leuk, zo'n puzzelspelletje waarin je rijtjes met gelijk gekleurde blokjes moet maken. Wacht, we voelen een slagzin opkomen. Ah, daar is ie: "Gemakkelijk om mee te beginnen, moeilijk om mee te stoppen".
Wat dat betreft heeft Plättchen Twist 'n' Paint niet alleen een originele titel, het is ook nog eens een origineel spel. Want het is helemaal niet gemakkelijk om mee te beginnen. Het heeft ons wel een half uur gekost om te begrijpen wat we moesten doen. En toen vonden we er nog steeds niet veel aan. Daar betaal je dan 15 euro voor. Echt, wat een pretentieuze onzin, dit Plättchen.
Het is jammer dat dit spel niet in een doos wordt verkocht, want dat wisten we nog wel een mooie slagzin voor op die doos: "Moeilijk om mee te beginnen, heel gemakkelijk om mee te stoppen".





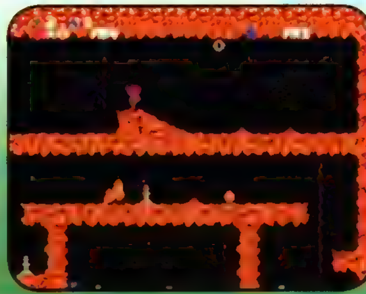
1500 Wii PUNTEN SPELERS 1 - 8 SCORE

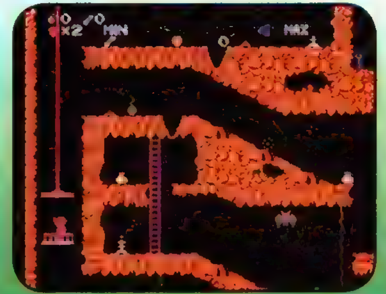


SPELUNKER

Wii / VIRTUAL CONSOLE

Geen idee in welke grot deze game is blijven liggen, maar het heeft dertien jaar geduurd voordat dit NES-spelletje bij ons is uitgebracht. Godzijdank ziet ie nu hier dan eindelijk het licht!
Vol goede moed zetten we onze eerste stappen in de eerste spelonk, en toen gingen we dood. Door een val van iets dat niet hoger dan een drempel geweest kan zijn. Streng spel hoor, dat Spelunker!
En we bleven maar doodgaan. Bijna niets dat we deden vond het spel blijkbaar goed genoeg om ons te laten leven. Iets te vroeg van de lift gestapt? Dood!
Toen we met heel veel geduld dan eindelijk een stukje waren opgeschoten, was de tijd op, en verscheen er een vliegende griezel om ons alsnog dood te maken. Grrr! Terug naar de grot met die Spelunker!





500 Wii PUNTEN SPELERS 1 SCORE



YS BOOK 1 & 2

Wii / VIRTUAL CONSOLE

Kijk eens even, twee avonturen voor de prijs van één! En niet de minste. Alleen al de manier waarop je met je riddertje moet vechten: door tegen vijanden aan te rennen!
Het is fantastisch! Al eeuwen doen we ons best om vijanden te ontwijken, en nu mogen we er eindelijk eens tegenaan rennen om ze te slopen.
Al botsend verdien je ervaringspunten en geld als in een normale RPG, en zo moet je inderdaad steeds sterker worden.
De speelsnelheid ligt lekker hoog. Je poppetje rent constant alsof hij moet pissen, wat sowieso wel een tijdje gaat duren aangezien de twee delen samen een fors avontuur vormen.
Wij zijn inmiddels halverwege Book 2 en hebben nog steeds dikke pret met dit obscure RPG-avontuur dat minder simpel is dan dit tekstje suggereert.





800 Wii PUNTEN SPELERS 1 SCORE



DOREMI FANTASY

Wii / VIRTUAL CONSOLE

O. Wauw. Waarom heeft het tot 2008 moeten duren voordat we deze wonderschone platformer uit 1996 mochten ontdekken? We hebben 'm vrij achteloos gedownload, even kijken wat het is, blijkt het zomaar een topspel te zijn!
Je poppetje hopt en hupst als Mario in zijn beste dagen door omgevingen die qua zoetigheid die van Kirby naar de kroon steken. Wat is dat blaadje daar boven? Hoe kom ik bij die grot daaronder? De levels lijken rechttoe rechtaan, maar zitten vol geheimen en bonusveldjes en steken ongeveer net zo briljant in elkaar als die van Donkey Kong Country. Tel daarbij de zeer afgemeten, geniaal gecomponeerde muziek en de geinige animaties, en we hebben het over een spel om 's nachts in je dromen nog verder te spelen. Verplichte kost voor iedereen met warme herinneringen aan de in dit stukje aangehaalde platformtoppers.





900 Wii PUNTEN SPELERS 1 SCORE





ACHTERAF IS 'T MAKKELIJK LULLEN

★ Het was natuurlijk geen shock meer dat BioShock ook op de PS3 een Gold Award binnensleepte. Dit in schrille tegenstelling tot de verkoopcijfers van de game tot nu toe op de Xbox 360 en PC. Die moeten toch echt hoger liggen voor zo'n ontzettend goed spel. Dus jongens: shooters zonder Duitsers en aliens kunnen ook cool zijn, hoor!

★ Ja, dat krijg je dan. Maak je een shooter die pretendeert realistisch te zijn, gaan er allemaal historici napluizen of jouw shit wel exact klopt. En dus meldden een paar mierenneukers dat bepaalde zaken in Brothers in Arms: Hell's Highway niet helemaal in overeenstemming zijn met de realiteit. Zo is er op de markt in Vught nooit gevochten en had een bepaalde tank destijds niet geschoten. Ach, ze zullen wel gelijk hebben, maar wat hebben we aan een marktplein in Vught waar niet gevochten wordt en een tank die niet schiet?

★ Niet iedereen bleek even blij met Star Wars: The Force Unleashed. De game scoorde zelfs een paar zesjes. Terwijl wij ons toch echt prima vermaakten met het spel. Misschien dat The Dark Side enkele redacties in haar macht had?

★ Het is een goede game, Yakuza 2, maar we moesten toch echt even slikken toen we deze PS2-game opstartten. Ga maar weer eens in zwart-wit TV kijken...

★ Het is bijna een ijzeren wet: bij een game die keer op keer wordt uitgesteld, komt het vrijwel nooit meer goed. En dus is Jan al twee maanden ontroostbaar dat Too Human, een game die hij ooit op de E3 als 'most wanted' bestempelde, zwaar zoog. Wat dus aangeeft dan Jan ook maar een mens is.

TO DO LIST

- WAAR MOETEN WE BEGINNEN? HET IS OKTOBER, DE MAAND WAARIN DE GAMES VOOR DE FEESTDAGEN UITKOMEN. WE KUNNEN DUS BETER ZEGGEN 'WAT MOETEN WE NIET DOEN'. DA ZIJN WE SNELLER KLAAR.
- GEARS OF WAR 2 VS CALL OF DUTY: WORLD AT WAR VS FAR CRY 2 CHECKEN. VOLGENS ONS KUNNEN DE SHOOTERS DIT JAAR WEL EENS DE CHARTS GAAN DOMINEREN MET DE KERST. PAST OOK GOED BIJ HET THEMA 'VREDE OP AARDE' VAN DEZE RELIGIEUZE FEESTDAGEN.
- ER VALT DIT JAAR HELAAS NIET AL TE VEEL TE RACEN ROND KERST, TERWIJL DAT TOCH EEN BEETJE TRADITIE WAS MET GAMES ALS GRAN TURISMO, FORZA OF EEN FORMULE 1-GAME. PLUSPUNT IS DAT WE NU ALLE TIJD HEBBEN VOOR NEED FOR SPEED UNDERCOVER, MOTORSTORM: PACIFIC RIFT EN MIDNIGHT CLUB LA.
- HOOG OP DE VERLANGLIJST: MIRROR'S EDGE SPELEN. HET CONCEPT IS ECHT VERNIEUWEND EN ZOALS ZO VAAK WORDT HET DAN ALLES OF NIKS. VOOR HET EERST MOET EA EEN GAME ECHT GAAN UITLEGGEN AAN DE GAMER, WANT BIJ DE FIFA'S EN DE NEED FOR SPEEDS WIST IEDEREEN ZELFS ZONDER TE SPELEN WAAR ZE AAN TOE WAREN.
- OORDOPPEN KOPEN VOOR IEDEREEN DIE IN DE BUURT VAN ONS TESTHOK WERKT. WANT OF ZE HET NU LEUK VINDEN OF NIET, WE GAAN TOCH ECHT GUITAR HERO WORLD TOUR TESTEN.

CHICK VAN DE MAAND

GELOOF HET OF NIET, MAAR ER WAS ÉÉN IEMAND (WE NOEMEN GEEN NAMEN) DIE DE BRUTALITEIT HAD OM FAITH UIT MIRROR'S EDGE TE NOMINEREN ALS CHICK VAN DE MAAND. NIKS MIS MET FAITH NATUURLIJK, MAAR HOE DURF JE IN EEN NUMMER WAARIN EEN TOMB RAIDER GAME WORDT BESPROKEN ÜBERHAUPT TE DÈNKEN AAN EEN ANDERE KANDIDAAT DAN DE LEKKERSTE GAMEBABE DIE ER BESTAA...



COLOFON

POWER UNLIMITED
HUB uitgevers

HOOFDREDACTEUR Niels Roodenburg
ADJUNCT HOOFDREDACTEUR Jeroen Roding
EINDREDACTEUR Ed Wiggemans
REDACTIE Jan-Johan Belderok, Steven Saunders, Wouter Brugge, Maarten Blonk, Jan Meyroos, Jurjen Tiersma
REDACTIE-ADRES Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING M2Industries, Amsterdam
ILLUSTRATIES Jordi Peters
MARKETING Jackie Bekouw, Daniël Hendrikse, Veronique de Groot
UITGEVER Martin Smelt
DIRECTIE Wouter Hendrikse, Richard Mul, Hans Nusselder
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Mirella van der Willik, m.vd.willik@hub.nl, tel. 023 543 00 21
ACCOUNT MANAGERS Ivo Meijer, Pim Versteijne, Janet Robben, Jeremy Noa, Rocky Wilson
COMMERCIEEL MANAGER Danny Francken
ABONNEMENTENADMINISTRATIE Ingrid van der Aar, Tanja Ekel
DRUK Roto Smeets Utrecht

Abonnementen
Abonneren kan via de website www. pu .nl
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar en kost voor één jaar € 41,40. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden en wordt automatisch verlengd voor eenzelfde periode, tenzij je uiterlijk twee maanden voor vervaldatum schriftelijk opzegt.
Verhuisberichten en bezorgklachten kunnen doorgegeven via de website of per mail. Ook vragen over het abonnement graag mailen aan abonnementen@hub.nl. Schrijven naar HUB Uitgevers, postbus 3389, 2001 DJ Haarlem, of faxen: 023 - 5451843.
Op werkdagen kun je ook bellen tussen 10 en 14 uur naar tel. nr 023 - 5364401.







Fable 2: 24 oktober



MotorStorm Pacific Rift: 20 oktober



LittleBigPlanet: Check it now!

REVIEWS ONLINE

Zul je altijd zien; zijn alle pagina's net naar de drukker, worden er ineens drie vette review schijfjes op ons bureau gedropt. Omdat we jullie niet tot eind november wilden laten wachten op onze ervaringen met Fable 2, MotorStorm Pacific Rift en LittleBigPlanet kun je de reviews van deze games al in oktober online vinden op PU.nl. Check die shit!

WAAR WAS DE REDACTIE DEZE MAAND MEE BEZIG?

14% Keer op keer aan lezers antwoorden dat we echt niet weten wanneer de downloadable content van GTA IV beschikbaar komt.

7% Nu Cliffy B. zich Clifford Blezinski wil laten noemen, begint JJ ook opeens te zeiken dat ie serieus genomen wil worden. Niels weigert echter 'Jan-Johan Belderok' in het blad te zetten. Volgens hem zijn we geen golfmagazine of hockeyblad.

13% De voetbalkoorts binnen de perken houden. We kunnen namelijk allemaal niet tegen ons verlies. En wanneer stop je dan...

8% Dagelijks koffie-Red Bull infuus bij Wouter aanleggen om te voorkomen dat ie in slaapt valt.

9% Iedereen negeren die om een weekje vakantie vraagt. Er is immers geen hotel ter wereld met een debug-console waarop je games kunt testen.

6% Jan vertellen dat ie nu toch echt moest ophouden te bazelen over Deus Ex 3. De naam 'God' mag dan wel in de titel zitten, maar het betreft hier toch echt niets bovennatuurlijks.

15% Nare lijkkleur oplopen door het werken aan het horrorkrantje.

10% Ruzie maken welke game nu leuker is: GTA IV of Saints Row 2.

13% Onze wandelende pennissen ontwikkelen in Spore.

12% Maarten weer op het rechte spoor krijgen na een weekend lang durende 'pornoparty' tijdens de Saints Row 2 trip.

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- THE MOUSTACHE MONOTREMES ZIJN VAN LABEL VERANDERD!
- JEROEN, KOM EENS VAN DIE KLEINE GROTE PLANEET AF.
- JA MAARTEN, WE WETEN DAT LARA LEKKER IS... KUN JE OOK NOG EVEN NAAR DE GAMEPLAY KIJKEN MISSCHIEN?
- JAN BEN JIJ ON IT? RED ALERT DAN HÈ.
- JEROEN HAAL JE PSP MAAR WEER ONDER HET STOF VANDAAN VOOR LOCOROCO 2!
- ZAGEN, ZAGEN WIEDE WIEDE WAGEN IN GEARS OF WAR 2.
- ZIJN NAAM IS BLONK, MAARTEN BLONK.
- "MODDERVET!" DAT KAN ALLEEN MAAR OP MOTORSTORM PACIFIC RIFT SLAAN.
- HAAL JE HARDLOOPSCHOENTJES MAAR UIT DE KAST VOOR MIRROR'S EDGE.
- ALLES OVER DE INFINITE LOOPHOLE IN MK VS DC.
- JAN WORDT ZWANGER IN FABLE 2.

- ALLES ONDER VOORBEHOUD NATUURLIJK -

PU 180 LIGT 21 NOVEMBER OP JE DEURMAT

"LEUKSTE" NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT

Je krijgt Ed niet snel kwaad, maar als blijkt dat hij enkele van z'n met veel pijn en moeite gemaakte bijschriften door de plee kan spoelen, kun je maar beter even uit z'n buurt blijven.
Jeroen durfde het dan ook bijna niet te zeggen toen hij zag dat Ed voor de spread Civilization IV: Colonization vijf verkeerde screenshots had gebruikt. Het enige voordeel was dat we meteen een plaatje konden uitzoeken voor deze rubriek.



Later zou hij nog een tijdschrift beginnen, getiteld Gunpowder Unlimited.


BESTE MAN, VERKOOPT U DIE HOND?
ZEER ZEKER.


EEN INVESTERING DIE U ALLERMINST ZAL BETREUREN!


DE VOORDELEN OP EEN RIJTJE:


HIJ IS EEN PRIMA SPOORZOEKER,
ALBION

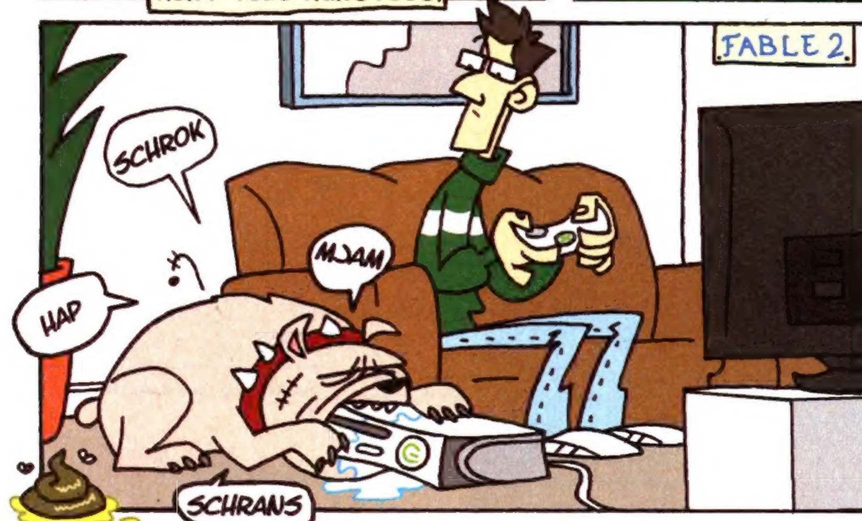

EEN RASECHTE JAGER,


EEN TROUWE STRIJDMAKKER,


KENT VELE KUNSTJES,


IS ZINDELIJK,


MAAR BOVENAL...
PLOP


FABLE 2
SCHROK
MJAM
HAP
SCHRANS


BESTE MAN, VERKOOPT U DIE HOND?
HONDENBEU
2008
ZEER ZEKER.
ZZ TOP